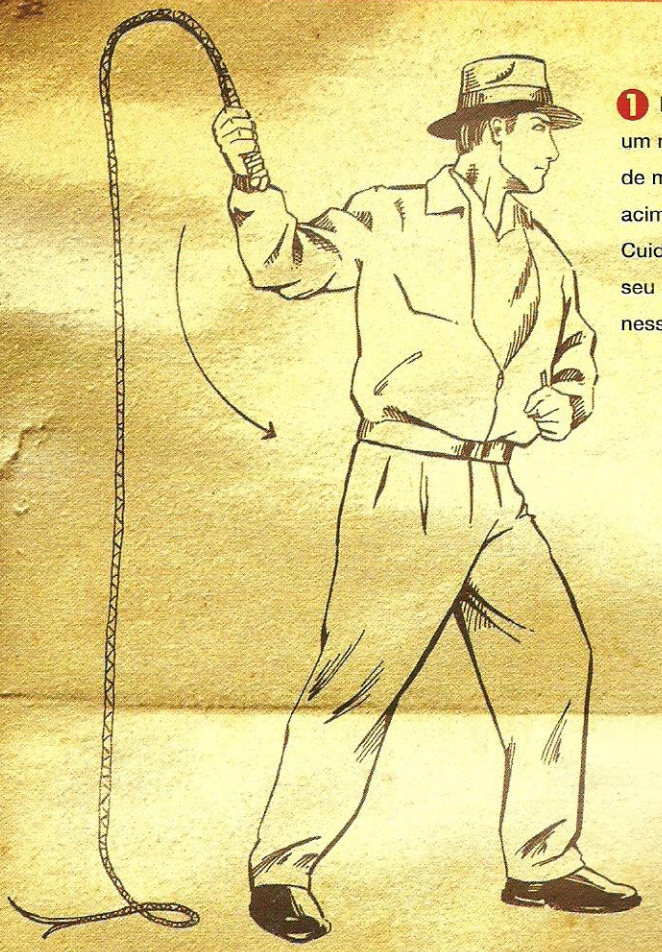

MAIS DE 100 JOGOS DE GAME BOY ADVANCE!
Oficial Nintendo Selo de Qualidade
Nintendo
WORLD
www.nintendoworld.com.br
METROID PRIME
STAR FOX ADVENTURES: DINOSAUR PLANET
SUPER SMASH BROS. MELEE
COBERTURA COMPLETA da E3
JOGAMOS o GAMECUBE!
LUIGI'S MANSION
DETONADO N64
INDIANA JONES AND THE INFERNAL MACHINE
PIKMIN
THE LEGEND OF ZELDA
#34 junho 2001
CONRAD EDITORA
R$ 4,90
ISSN 1516-1892
00034
9 771516 189008
Wave Race: Blue Storm
Raven Blade
Kameo: Elements of Power
Star Wars: Rogue Squadron 2

# COMO USAR UM CHICOTE:

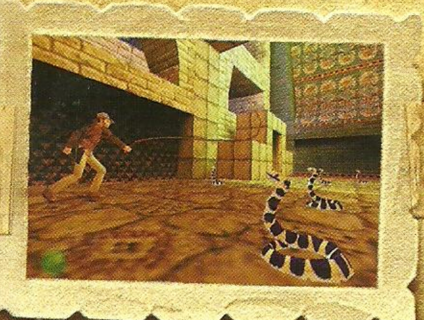


**1** Levante o chicote em um movimento contínuo de modo que a mão fique acima do seu ombro. Cuidado para não acertar seu próprio rosto nesse momento. Isso dói.

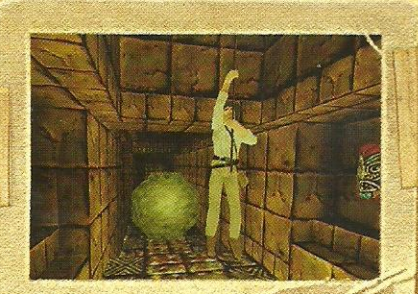


# TÉCNICAS AVANÇADAS:

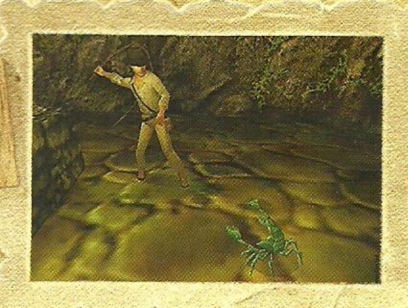
**5** Encantamento de serpentes.

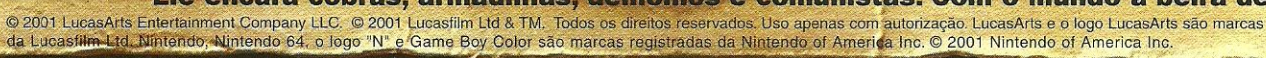


**6** Levitação de emergência.



**7** Adestramento de artrópodes.






**Ele encara cobras, armadilhas, demônios e comunistas. Com o mundo à beira de um**

# editorial

**Estamos de volta, sãos e salvos, de nossa visita aos** Estados Unidos. Trouxemos muita novidade na bagagem, conhecemos pessoas novas, visitamos locais interessantes... mas é claro que você não está interessado no que fizemos no tempo livre, mas sim no que vimos e jogamos na **Electronic Entertainment Expo**! É ou não é?

E dessa vez, nossa equipe foi maior: fomos eu (Pablo), o Odair Braz Junior, o Eduardo Trivella e o André Forastieri. O resultado dessa trabalheira pode ser visto nesta edição. São dezoito páginas só de **E3**, a maior cobertura da imprensa brasileira para o maior evento de video games do planeta Terra. Foram mais de uma dezena de jogos de GameCube, uns setenta de Game Boy Advance e Game Boy Color, fora o que só vimos em vídeos espalhados pela feira. A recompensa? Dores nas costas, olheiras, algumas bolhas nos dedos... e a satisfação eterna de ter jogado antes que todo mundo os melhores games dos melhores consoles do mundo. Confira essa revolução e toda a nossa aventura na página 22.

Essa edição é especial por outro motivo: estamos finalmente inaugurando os Reviews de Game Boy Advance, com a análise minuciosa e as avaliações de nossa equipe de editores. O Game Boy Advance já está nas lojas brasileiras há alguns dias, e eu, se fosse você, sairia correndo agora pra garantir um. Pense bem: qual a melhor coisa do mundo pra quem curte games nesses tempos de racionamento de energia e apagão? O Game Boy, é claro! Nada mais perfeito que um video game de bolso cheio de jogos bacanas, que gasta muito pouca pilha e pode ser usado em qualquer lugar. Quer mais vantagens que essas?

Pra fechar, um pouquinho de nostalgia. Há exatamente um ano escrevi meu primeiro editorial para a **Nintendo World**. Doze edições se passaram e continuamos aqui, firmes no trampo e tocando o barco da melhor revista de games do Brasil. Você está vendo que a **NW** está a cada dia mais moderna e diferente, não só no visual das páginas, como no tamanho das telinhas e na qualidade dos textos. Continuamos mudando a revista para adaptá-la melhor aos seus gostos. Afinal, a **Nintendo World** é sua e de mais ninguém. Escreva, ligue, mande e-mail, comunique-se. Queremos saber sua opinião!

Já falei demais, não acha? Você já deve estar louco para começar a ler a revista. Vire a página e comece a viagem!

**Pablo Miyazawa**




Junior e Pablo, na E3: a-ha, u-hu, o GameCube é nosso!






André Forastieri e Rogério de Campos
Diretores Editoriais

Cristiane Monti
Diretora Executiva

Sérgio Monteiro
Diretor Comercial

André Martins
Gerente de Produto

Odair Braz Junior
Editor-chefe

Alexandre Matias e André Miyazawa
Editores Executivos




**REDAÇÃO**

Editor
Pablo Miyazawa

Editor Contribuinte
Eduardo Trivella

Editor Assistente
Ronny Marinoto

Chefe da Arte
Ayala Jr.

Coordenador de Produção
Ed Wilson Dias

Colaboradores
Eurico Kenji Sakamoto (Editor de Arte contribuinte), Cassiano Barbosa, Eric Araki, Rodrigo Salem, Rogério Freire (textos), Sergio Carvalho (foto) e João Rafael Ferraz (arte)

Assistente Editorial/Revisão
Sandra Martha Dolinsky

**ADMINISTRAÇÃO**

Coordenadora de Administração
Solange Reis

Coordenador de Pessoal
Marco Sá Pelegrini

Suporte Técnico
Benjamin Emerick e William Domingos

Atendimento
Fabíola Barcellos e Melissa Martins
Fone: (11) 3346-6088

**COMERCIAL**

Coordenador de Marketing
Isac Guedes

Coordenadora de Publicidade
Luciana Cristina Eschiapati

Assistente Comercial
Vania Ribas Bernardes

•

Lúcia Machado
Conselheira

**PROMOÇÃO E CIRCULAÇÃO**
**LM&X** – Fone/Fax (11) 3865-4949
Rua Cardoso de Almeida, 60
cj. 162 – São Paulo/SP

**CONRAD EDITORA DO BRASIL LTDA.**
Rua Maracaí, 185 – Aclimação
CEP: 01534-030 – São Paulo/SP
Fone: (11) 3346-6088 – Fax: (11) 3341-7752
conrad-editora@uol.com.br

Fotolitos Open Press
Impressão Plural
Distribuição Dinap

Visite nosso site:
**www.nintendoworld.com.br**



# índice

Opa! Peraí! Mario mais uma vez aqui? Sim, mas desta vez ele não está representando um game, mas um sistema inteiro! O Game Boy Advance já está no Brasil, e agora não há mais limites: **Mario**, **F-Zero**, **Tony Hawk**, **Rayman**, **Pitfall**, **Pokémon**, **Zelda**, **Metroid**... e a lista de games vai longe!


**HOT SHOTS** Game Boy Advance chega ao Brasil 6
**HOT SHOTS** 8
**N-WEB** 12
**N-MAIL** 14
**ESPECIAL** Games que viraram filme... e vice-versa 16
**CAPA** E3 – Cobertura completa do maior evento de games do mundo 22
**CAPA** GameCube e GB Advance invadem o planeta 28
**ESTRATÉGIA** Indiana Jones & The Infernal Machine 40
**REVIEWS** Mario Party 3 46
**REVIEWS** Zelda: Oracle Of Ages & Oracle Of Seasons 48
**REVIEWS** Super Mario Advance 52
**REVIEWS** F-Zero: Maximun Velocity 54
**REVIEWS** Rayman Advance 56
**REVIEWS** Iridion 3D 58
**SUPER CLASSICS** Metroid 60
**TOP SECRET** 62
**GALLERY** Peach 66


FALE COM A **Nintendo** WORLD

VOCÊ TEM MUITOS CANAIS PARA SE COMUNICAR COM A GENTE. FIQUE ESPERTO E LIGUE PARA O LUGAR CERTO!

**POWER LINE**
DICAS, TRUQUES E CÓDIGOS
Tel: (11) **3814-8044**

**BIT**
ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR NINTENDO
Informações sobre lançamentos, preços, pontos de venda, endereços de assistência técnica, reclamações e opiniões sobre os produtos
Tel: (11) **3814-8234**
e-mail: bit@nintendo.com.br

**REVISTA NINTENDO WORLD**
Tel: (11) **3346-6088**
Cartas: Rua Maracaí, 185
Aclimação, São Paulo/SP
CEP: 01534-030
e-mail:
redacao@nintendoworld.com.br
sugestões:
classicos@nintendoworld.com.br

NÚMEROS ATRASADOS E ATENDIMENTO AO LEITOR
Tel: (11) **3346-6088**
Fax: (11) **3341-7752**
e-mail:
atendimento@conradeditora.com.br

ASSINATURAS
Tel: (11) **3237-3216**
(das 8h30 às 17h30)

**WEB**
Website Nintendo do Brasil:
www.nintendo.com.br
Website Nintendo World:
www.nintendoworld.com.br

## Meninão, sente só o nosso critério de avaliação!

**Gráficos** É o visual do game, os efeitos de luz e sombra, as cores e texturas dos cenários e a movimentação dos personagens.
**Jogabilidade** É a resposta do controle aos seus comandos, os modos de visão e ângulos de câmera.
**Som** São as músicas, os efeitos sonoros, as vozes e ruídos.
**Diversão** É o prazer que o game proporciona para quem está jogando.
**Replay** É a vontade de jogar o game novamente; se o jogo enjoa logo de cara ou é viciante.

Cada um desses quesitos tem o valor determinado pela sua importância. Nós da Nintendo World achamos que diversão e replay são os critérios mais importantes (25%), seguidos de jogabilidade e gráficos (20%). Por último, vem o som (10%). A nota final é resultado da soma dos cinco quesitos (cada um multiplicado pela sua porcentagem de importância) e dividos por dez. Entendeu mesmo? Então tá.





# ELE CHEG

## O Game Boy Advance já está entre nós

Manja aqueles dias que antecedem o Natal e você está para ganhar brinquedo novo? Então, o mundo dos games está assim por causa da chegada do Game Boy Advance. Há poucos dias, o portátil chegou às lojas brasileiras e a **Nintendo World** não se cansa de falar o quanto ele é bacana e revolucionário. Mas se você acabou de despertar de um sono profundo em uma câmara hiperbárica e não sabe do que estamos falando, damos uma esclarecida. Sabemos como é difícil não cair no clichê, mas mesmo assim, vamos tentar mais uma vez convencê-lo do óbvio: você precisa ter um Advance de qualquer maneira!

### Todo mundo quer um

"O Game Boy Advance chegou para redefinir o conceito de sistemas de video game portáteis", resumiu Gilson Lima, gerente de marketing da Gradiente Entertainment, empresa que representa os produtos Nintendo no Brasil. E literalmente falando, esse novo portátil representa um avanço enorme em relação a qualquer outro video game de bolso já lançado. Em outras palavras, o GBA é anos-luz mais avançado que o Game Boy Color: tem 32 bit de memória, resolução de tela de 240 x 160 pontos, consegue exibir mais de 65.000 cores, consome menos pilhas e pesa e mede exatamente a mesma coisa que o GBC. E os cartuchinhos antigos vão todos funcionar no novo aparelho, com qualidade ainda melhor, já que há a opção de jogar com a tela no tamanho normal ou esticada. É só apertar o botão L ou R e escolher a melhor maneira de jogar. E nem vamos falar da qualidade dos novos jogos, porque o espaço é curto (acompanhe os Reviews dos primeiros games nesta edição). Isso sem falar da conexão com o GameCube, de uma forma que ainda não foi revelada pela Nintendo.

E quanto vale tudo isso? No lançamento, estará custando por volta de R$ 300,00, enquanto os cartuchos, por volta de R$ 100,00. E se você está na dúvida, a nossa dica é pra você ir adiante e comprar logo, porque o Advance nasceu mesmo pra arrebentar. "Enquanto o Game Boy permanece como o sistema mais vendido da história e continua batendo recordes de vendas onze anos após o seu lançamento, a nossa expectativa é que o GBA atinja novos patamares de vendas e padrões de excelência em games", concluiu Gilson Lima. Nós temos certeza que sim!

Pablo Miyazawa

## lançamentos

Games do GBA lançados no Brasil (junho/julho):

| | | |
|---|---|---|
| F-Zero: Maximum Velocity | (Nintendo) | corrida |
| Super Mario Advance | (Nintendo) | ação |
| GT Advance | (THQ) | corrida |
| Rayman Advance | (Ubi Soft) | ação |
| Ready 2 Rumble Boxing: Round 2 | (Midway) | luta |
| Castlevania: Circle of the Moon | (Konami) | ação |
| Iridion 3D | (Majesco) | ação |
| Earthworm Jim | (Majesco) | ação |
| Pitfall: Mayan Adventure | (Majesco) | ação |
| Tony Hawk's Pro Skater 2 | (Activision) | esporte |

## o que mais vem por aí

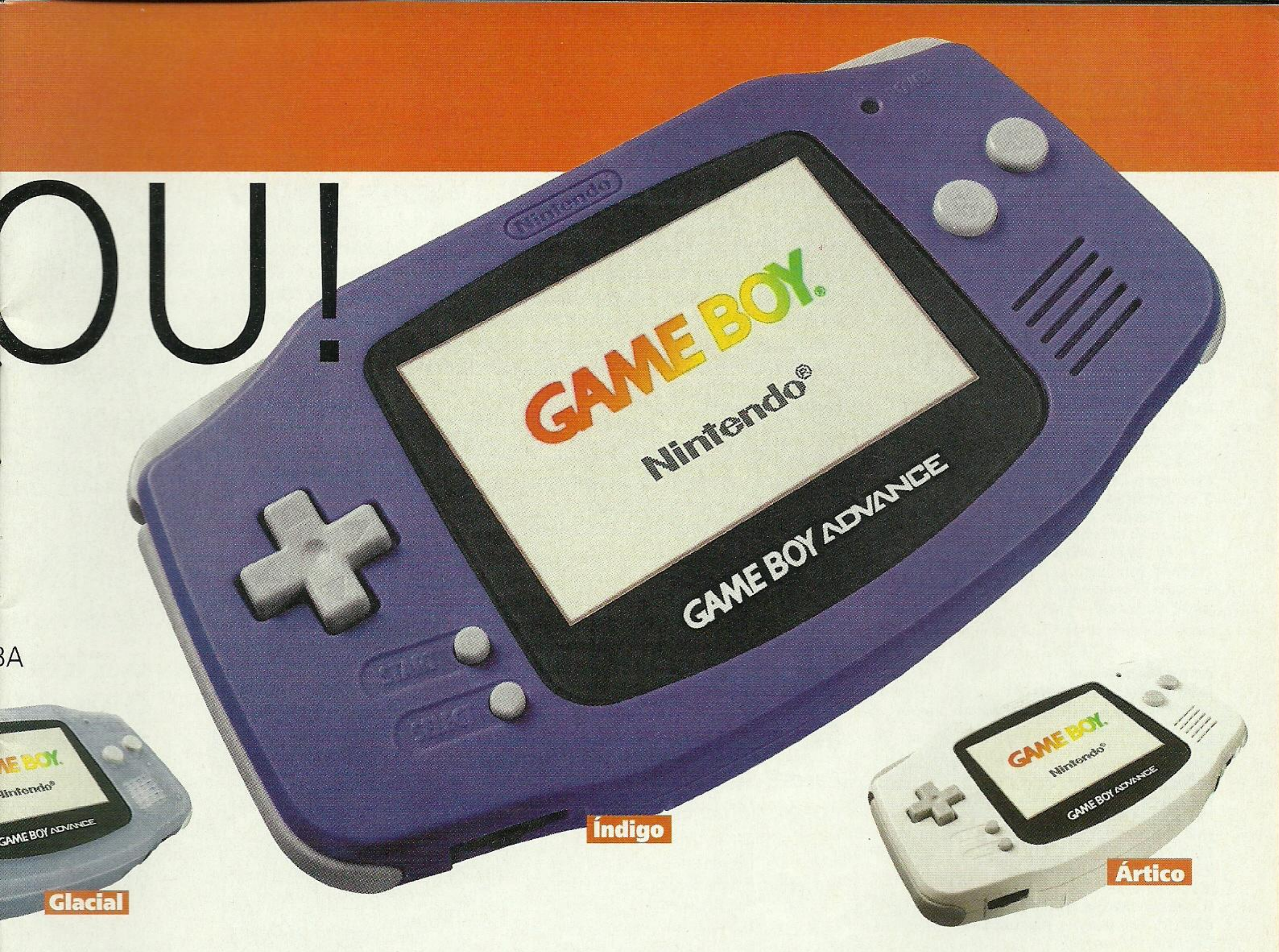
A lista completa de jogos divulgada pela Nintendo (até 2002)

| | |
|---|---|
| A Boy and His Blob Advance | Majesco |
| Advance Wars | Nintendo |
| Advance Columns | Sega |
| Aerial Aces | Majesco |
| Army Man Advance | 3DO |
| Banjo Kazooie: Grunty's Revenge | Nintendo/Rare |
| Batman Vengence | Ubi Soft |
| Breath of Fire | Capcom |
| Breath of Fire II | Capcom |
| Caesars Palace Advance | Majesco |
| Car Battle Go!! | Natsume |
| Castlevania: Circle of the Moon | Konami |
| ChuChu Rocket! | Sega |
| Crazy Chase | Kemco |
| Creatures | Conspiracy |
| Cube | Ubi Soft |
| Dark Arena | Majesco |
| Dave Mirra Freestyle BMX 2 | Acclaim |
| Dexter's Laboratory | BAM! |
| Diddy Kong Pilot | Nintendo/Rare |
| Disney's Monsters. Inc. | THQ |
| Disney's Alantis: The Lost Empire | THQ |
| Donkey Kong's Coconut Crackers | Nintendo/Rare |
| Donald Duck | Ubi Soft |
| DOOM | Activision |
| Driven | BAM! |
| Dukes of Hazzard 3 | SouthPeak |
| Earthworm Jim | Majesco |
| ESPN Championship Golf 2002 | Konami |
| ESPN Great Outdoor Games: Bass Fishing | Konami |
| ESPN X-Games: Skateboarding | Konami |
| E.T. the Extra-Terrestrial | NewKidCo |
| F-14 Tomcat | Majesco |
| Fievel | Conspiracy |
| Final Fight One | Capcom |
| Fire Pro Wrestrling | BAM! |
| Flintstones | Conspiracy |
| Fortress | Majesco |
| Frogger | Konami |
| F-Zero: Maximum Velocity | Nintendo |
| Golden Sun | Nintendo |
| GT Advance Championship Racing | THQ |
| GT Racing Challenge | Acclaim |
| Harry Potter and the Sorcerer's Stone | Eletronic Arts |
| High Heat Major League Baseball 2002 | 3DO |
| Hot Potato | BAM! |
| Hot Wheels | THQ |
| Iridion 3D | Majesco |
| Jimmy Neutron Boy Genius | THQ |
| Jungle Book | Ubi Soft |

## Cores e mais cores

Os três modelos do G






| | |
|---|---|
| Jurassic Park 3: Park Builder | Konami |
| Jurassic Park 3: Primal Fear | Konami |
| Jurassic Park 3: The DNA Factor | Konami |
| Kao the Kangaroo | Titus |
| Klonoa: Empire of Dreams | Namco |
| Konami Krazy Racers | Konami |
| Lady Sia | TDK Mediactive |
| LEGO Bionicle | LEGO |
| LEGO Island 2 | LEGO |
| LEGO Racers 2 | LEGO |
| M&M's Advance | Majesco |
| Magical Vacations | Nintendo |
| Mario Kart Advance | Nintendo |
| Mary-Kate and the Ashley Crush Course | Acclaim |
| Mat Hoffman's Pro BMX | Activision |
| Mech Platoon | Kemco |
| Mega Man Battle Network | Capcom |
| Men In Black | Crave |
| Metroid IV | Nintendo |
| Mia Hamm Soccer Advance | SouthPeak |
| Moseley | 3DO Company |
| MotoGP | THQ |
| Namco Museum | Namco |
| NFL Blitz 2002 | Midway |
| No Rules Get Phat | TDK Mediactive |
| Pac-Man Collection | Namco |
| Phalanx | Kemco |
| Pinobee: Wings of Adventure | Activision |
| Pitfall: Mayan Adventure | Majesco |
| Planet Monster | Titus |
| Pocket Music | Nintendo |
| Pocky & Rocky 3 | Natsume |
| The Powerpuff Girls | BAM! |
| Power Rangers Time Force | BAM! |
| Prehistorik Man | Titus |
| Rayman Advance | Ubi Soft |
| Razor Freestyle Scooter | Crave |
| Ready 2 Rumble Boxing: Round 2 | Midway |
| RMX 2002 featuring Ricky Carmichael | THQ |
| Robocop | Titus |
| Rocket Power: Dream Scheme | THQ |
| Rogue Spear | Ubi Soft |
| Rugrats | THQ |
| Sabrewulf: Rumble in the Jungle | Nintendo/Rare |
| Sansara Naga | Natsume |
| Scooby-Doo and the Cyber Chase | THQ |
| Shaun Palmer's Pro Snowboarder | Activision |
| Snoopy Detective | Infogrames |
| Sonic the Hedgehog Advance | Sega |
| Spider-Man: Mysterio's Menace | Activision |
| Spongebob SquarePantsSuperSponge | THQ |
| Sports Illustrated 4Kids Baseball | BAM! |
| Sports Illustrated 4Kids Football | BAM! |
| Spyro: Season on Ice | Universal Interactive |
| Star Wars Episode I: Jedi Power Battles | THQ |
| Street Figther Alpha 3 | Capcom |
| Super Dodge Ball Advance | Atlus |
| Super Mario Advance | Nintendo |
| Super Street Fighter 2: Turbo Revival | Capcom |
| Tactics Ogre: Gaiden | Nintendo |
| Tarzan | Ubi Soft |
| Tetris Worlds | THQ |
| Tiny Toons: Buster's Bad Dream | Conspiracy |
| Tiny Toons: Wacky Stackers | Conspiracy |
| Tom and Jerry: The Magic Ring | NewKidCo |
| Tony Hawk's Pro Skater 2 | Activision |
| Top Gear GT Championship | Kemco |
| Tweety and the Magic Gems | Kemco |
| Wario Land 4 | Nintendo |
| Wild Thornberry's | THQ |
| WWF Road to WrestleMania | THQ |
| X-Man: Reign of Apocalypse | Activision |
| Z Warriors | Infogrames |

Nota: alguns destes jogos se encontram em estágio inicial de desenvolvimento e não estão totalmente confirmados.

## CALENDÁRIO NINTENDO 2001

julho
**Tony Hawk's Pro Skater 2**

julho/agosto/setembro
**Disney's Atlantis: The Lost Empire**
**Dragon Warrior III**
**Graffiti Tournament: Skate & Style**
**Lufia: The Legend Returns**
**Mega Man Xtreme 2**
**Pocket Soccer**
**Pokémon Crystal**
**The World is Not Enough**
**Tomb Raider: Curse of the Sword**
**Towers II: Plight of the Stargazer**
**Wendy: Every Witch Way**
**Wicked Surfing**
**Woody Woodpecker**
**WWF Betrayal**

junho
**Army Men Advance**
**Bomberman Tournament**
**Castlevania: Circle of the Moon**
**Chu Chu Rocket**
**Earthworm Jim**
**Fire Pro Wrestling**
**F-Zero: Maximum Velocity**
**GT Advance Championship Racing**
**High Heat Baseball 2002**
**Hot Potato**
**Iridion 3D**
**Konami: Krazy Racers**
**Pinobee: Wings of Adventure**
**Pitfall: The Mayan Adventure**
**Rayman Advance**
**Ready 2 Rumble Boxing: Round 2**
**Super Dodge Ball**
**Super Mario Advance**
**Tony Hawk's Pro Skater 2**
**Top Gear GT Championship**
**Tweety and the Magic Gems**

julho/agosto
**Caesar's Palace**
**F-14 Tomcat**
**Golden Sun**
**Lady Sia**
**Lufia: The Legend Returns**
**Mario Kart Advance**
**Mega Man EXE Battle Network**
**Monster Rancher Mania**
**M&Ms: Lost in Time**
**Pac-Man Fever**
**Tetris Worlds**
**The Land Before Time**

Obs.: as datas dizem respeito ao lançamento nos Estados Unidos e si fornecidas pelas empresas que desenvolvem os games, podendo ser alteradas sem prévio aviso.


Tatics Ogre: imagens assombrosas e personagens variados

# TUDO O QUE A GENTE QUERIA!

## *Sega confirma Phantasy Star, Columns e Sonic para consoles Nintendo*

O estande da Sega estava fechado para o público na E3. Quer dizer, só entrava lá quem tivesse marcado hora antes, e mesmo assim, a visita durava pouco tempo. Mas quem teve a sorte de entrar lá viu muita coisa bacana para os consoles Nintendo. No Game Boy Advance, rolou **Sonic The Hedgehog Advance** e os puzzles **Puyo Puyo**, **Advance Columns** e **Chu Chu Rocket!**. Já na praia do GameCube, surpresas! Primeiro, o esquisitíssimo **Monkey Balls**, que mistura estratégia e puzzle de maneira bem cômica. A aguardada versão de **Sonic Adventure** não apareceu, mas por outro lado, **Phantasy Star Online Version 2** estava lá, em vídeo. Para quem já conhece essa clássica série de RPG, a notícia não poderia vir em melhor hora. O anúncio do game nos leva a crer que a Nintendo irá divulgar seus planos para games on-line (via rede) mais rápido que o imaginado. Por fim, rolou também o anúncio do futebolístico **Virtua Striker 3**, que apresentamos melhor na página 11. Tá bom ou não?



Advance Columns

# CARTA NOVA NO BARALHO

## *Card-E Reader: entenda o novo acessório do GBA*

Na E3, a Nintendo também tratou de apresentar mais detalhes sobre o Card-E [illegible] acessório para Game Boy Advance. Por que revolucionário? Porque a bugiganga lê e interpreta informações contidas em Cards Pokémon especiais que possuem um código feito com "pontos". O funcionamento é semelhante ao dos códigos de barras, só que esses pontos contêm muito mais informações: para você ter uma idéia, um único Card-E pode armazenar mais de 3.360 bytes de dados (é coisa à beça!). Além de trazer dados do Pokémon representado, os Card-E contêm minigames, golpes, sons e até fichas técnicas. No Japão, os Cards e os acessórios saem em novembro. No resto do mundo, a data ainda não foi divulgada.

# O TIGRE, O DRAGÃ

*Filme de panc*



O premiado filme **O T** (**Crouching Tiger,** unanimidade entre os j quem assistiu, adorou.

# O ATAQUE DOS OGROS

## *Tatics Ogre destrói o Game Boy Advance*

Novas informações sobre o novo game da série **Ogre Battle** para GB Advance. **Tatics Ogre: The Knight of Lodis** trará exatamente tudo que os games da série apresentaram no passado: aquela velha mistura de RPG, estratégia de guerra e construção de personagens, batalhas sem fim, cenários enormes, muitas táticas, uma história épica e complexa cheia de objetivos paralelos e (ufa!) uma infinidade de personagens problemáticos. A história se passa logo após o final do enredo de **Ogre Battle 64: Person of Lordly Caliber**, então quem jogou no N64 vai curtir ainda mais. Há também a possibilidade de jogo entre duas pessoas com o Cabo Game Link, com batalhas que proporcionam itens exclusivos no final. Também será possível trocar exércitos e itens entre os jogadores. Ainda não há data prevista de lançamento no Ocidente.




Sonic Advance

Phantasy Star Online

## O CUBO E ...AO

*...adaria vira game*


Essa doeu!

...gre e o Dragão ...Hidden Dragon) foi quase ...gadores de video game: ... foi uma alegria quando a Ubi Soft anunciou que vai criar games baseados no filme para diversos consoles, entre eles o GameCube. Não há data ainda nem maiores informações, mas dá pra imaginar que terá muita luta, ação e cenas de visual maravilhoso. E a empresa francesa não vai descansar tão cedo. Na lista de lançamentos divulgada pela Nintendo está prevista mais uma porção de lançamentos para o Cube: **Rally Simulation**, **Rayman Tribe**, **Tom Clancy's Rogue Spear**, **Tarzan** e **Pato Donald** estão entre eles. Que venham mais games!

# A DATA E O PREÇO

## *Nintendo divulga tudo sobre GameCube*

Durante a Electronic Entertaiment Expo 2001, a Nintendo resolveu abrir o jogo total. Além de mostrar todo o potencial de sua nova máquina e alguns games que serão lançados, a Big N também revelou algumas informações importantíssimas que todos queriam saber: as datas de lançamento e os preços. E as coisas saíram melhor que o esperado. No Japão, o GameCube chega às lojas no dia 14 de setembro, pelo preço de 25.000 ienes (mais ou menos 210 dólares). Nos Estados Unidos, é só um pouquinho mais tarde: 5 de novembro, por 199,95 dólares. Como o lançamento no Brasil será simultâneo ao dos EUA, dá pra afirmar com segurança que o console estará disponível por aqui no início de novembro. Maravilha! Só o preço brasileiro não está definido, mas assim que soubermos publicaremos aqui. A contagem regressiva já começou! Leia mais sobre o GameCube na página 26.

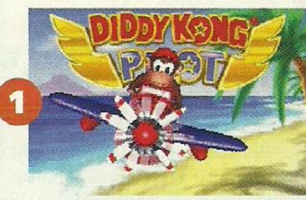
Ele é quase nosso!

# RARIDADES PORTÁTEIS

## *Surpresas não faltam no Game Boy Advance*

Por mais que a gente corra atrás de informações quentes e saiba tudo antes, certas empresas sempre acabam nos surpreendendo de alguma forma. Esse é sempre o caso da Rare. Até o mês passado, não havia notícia de nenhum título novo da empresa para o Game Boy Advance. Eis que veio a E3, e as surpresas apareceram: quatro novos games! **Diddy Kong Pilot** (foto 1) será uma versão nanica do game do N64, com corridas aéreas entre os personagens da turma DK. **Donkey Kong's Coconut Cracker** (foto 2) é um puzzle muito criativo com o macacão boa-praça no comando. **Sabrewulf** (foto 3) é uma aventura bem bizarra, centrada no lobisomem da série **Killer Instinct**. E, por fim, **Banjo-Kazooie: Grunty's Revenge** (foto 4), continuação da saga do urso e da passarinha. Saiba mais sobre essas maravilhas a partir da página 36 desta edição!

1






2



3





4



## N-BITS

• Previsões bastante otimistas da Nintendo para o GameCube. A empresa espera vender, até março de 2002, quatro milhões de consoles e dez milhões de games.

• Mario em dose dupla no GameCube? É o que apontam alguns boatos, que dizem que a Nintendo irá apresentar dois novos games do encanador na Spaceworld, em agosto. Possivelmente, um dos games seria de ação e o outro, um puzzle. Guarde bem esses nomes: **Mario Sunshine** e **100 Marios**.

• Vem aí um novíssimo **Resident Evil** para Game Boy Color, desenvolvido pelo estúdio britânico M4. O game vai se chamar **Resident Evil Gaiden** e sairá no final do ano na Europa (não há previsão de lançamento nos EUA). Vale lembrar que a Capcom cancelou seu **RE** para GB Color no ano passado.

• Mais Titus na área. Além de **Ricochet Rick**, a empresa está mandando brasa em um título chamado **Sgt. Cruise** para GameCube. O visual lembra desenhos animados, e o estilo mistura tiro, estratégia e corrida. Previsto para 2002.

• Largo Winch é o nome de um famoso herói de quadrinhos europeus que vive aventuras cheias de crimes e espionagem. E vai virar jogo para GameCube em 2002, pela Ubi Soft.

• Mais porrada da Capcom no GB Advance. **Street Fighter Alpha 3** foi confirmado e deve sair no ano que vem.

• A empresa Light and Shadow Production está desenvolvendo um jogo para Game Boy Color inspirado no filme **Gremlins**: **Gremlins: Unleashed**! O fofíssimo Gizmo será o herói e enfrentará um exército de criaturas babonas e carnívoras.

• **Duke Nukem** está de volta aos consoles Nintendo, mais especificamente ao GBA. A Take 2 está planejando um game em primeira pessoa com o brucutu como personagem principal para o ano que vem.

• A Namco confirmou a produção de seis títulos de GameCube para o ano que vem. Nenhum nome ainda foi confirmado.





# O CUBO DE LATA

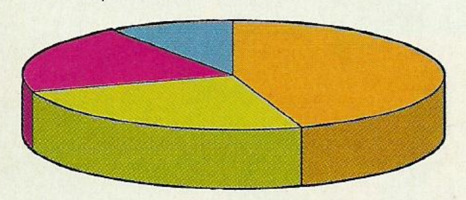
## *Panasonic revela seu aparelho de DVD com GameCube*

A Matsushita (conhecida como Panasonic no mundo ocidental) surpreendeu na E3. A gigante dos eletro-eletrônicos exibiu no estande da Nintendo uma nova versão de seu DVD Player, que chegará às lojas japonesas no final do ano. Qual a surpresa disso? É que a máquina mistura aparelho de DVD normal com um GameCube. Quer dizer, além de rodar discos de filmes e CDs de música, ele também é compatível com os DVDs de games do Cube. O visual até lembra o console da Nintendo, com a diferença que ele é um pouco maior e totalmente prateado. Nada se sabe sobre o preço (que não será barato) ou se essa maravilha chegará ao Ocidente, mas rumores apontam que a máquina poderá sair em 2002 nos EUA. Já é uma esperança.


Tudo bem, admitimos: parece mesmo um fogãozinho

## VOCÊ MANDA!*

Qual desses jogos de **GameCube** o impressionou mais?

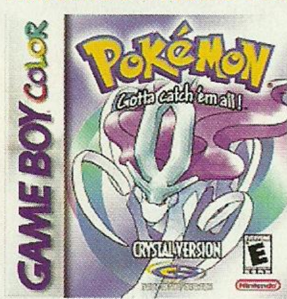


Luigi's Mansion **44,8%** Star Fox Adventures **25,3%**
Metroid Prime **20,1%** Wave Race: Blue Storm **9,8%**

* Fonte: pool do site www.nintendo.com.br/e3

# CRISTAL IN BOX

## *Nintendo mostra embalagem de novo Pokémon*




Com o lançamento de **Pokémon Crystal** previsto para o final de julho, a Nintendo começa a liberar algumas novas informações sobre o game. Além de informar que ele não será compatível com o Mobile Adapter (o acessório que conecta telefone celular ao Game Boy Color, e que não foi lançado no Ocidente), a Big N divulgou a caixinha oficial do menino. Só resta mesmo saber se o cartucho trará seu principal trunfo, o lendário Pokémon Celebi, ou se ele será exclusividade dos visitantes da feira japonesa Spaceworld.

# QUESTIOMARIO

Chegou a hora de aventura em nosso Questiomario. **The Legend of Zelda: Majora's Mask** foi o maior sucesso do Nintendo 64 no ano passado e continua conquistando fãs até hoje. Como sabemos que todo mundo curte a série **Zelda** (salvo algumas poucas exceções), resolvemos concentrar as perguntas desta edição nesse clássico. Você já sabe: responda às cinco questões, coloque em um envelope e mande para o endereço abaixo até 31 de julho*. Quem acertar todas e for sorteado leva um Game Boy Color com cartucho como prêmio. Aproveite esse boi que só sua **Nintendo World** lhe proporciona e mande brasa!

QUESTIOMARIO
**MAJORA'S MASK**
REVISTA
**NINTENDO WORLD**
CAIXA POSTAL 7550
CEP: 06296-990
SÃO PAULO/SP

1. Qual o nome da máscara que Link só pode receber após encontrar todas as outras 23 máscaras?
2. Em qual castelo você aprende a canção Elegy of Emptiness?
3. Galvan, Serafim, Gyorg e Bjork. Qual desses quatro é um chefe de labirinto em **Majora's Mask**?
4. Quantas são as formas de Majora, o último chefe do jogo?
5. Com quais letras começam os nomes das duas donas do Rancho Romani (Romani's Ranch)?

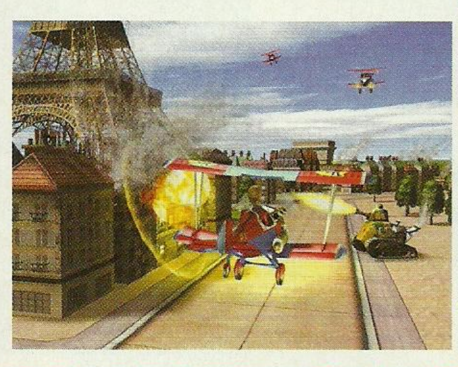
*Deu Tilt! Na edição anterior, publicamos que a data limite de envio de cartas para o **Questiomario Banjo-Tooie** era 31 de julho. Na verdade, a data correta era 31 de maio. Na próxima edição, publicaremos o resultado desta promoção. Até lá!

# É UM PÁSSARO? UM AVIÃO?

## *Não! É Ricochet Rick!*

A Titus Interactive anunciou o nome de seu primeiro projeto para GameCube: **Ricochet Rick**. Os detalhes do enredo ainda não foram divulgados, mas dá pra imaginar pelas imagens: você assumirá o controle de uma aeronave para combater caças inimigos em tempos de guerra. E não estamos falando de máquinas modernas: os aviões são daqueles bem antigões mesmo. Enquanto mais notícias não saem, curta estas belas imagens.







# BATE-

*Virtua Strike*

Tudo aquilo que a s
se faz, a Sega decid
nosso técnico não r
atacante japonês. É
uma versão para G
futebol **Virtua St**
um pouco: visual m
e muitas seleções m
Enquanto a Konam
**Superstar Socc**
alimentar nossa fon
os melhores momen

# MAIS

*Quinhentas*

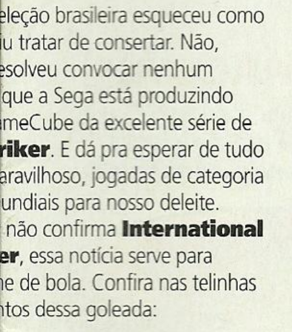
Quer d
**Tradi**
clubes,
por isso
Rocket
volta c
líderes
existen
**Card**
o mais
Color.
imperd
quinhe
precisa
ainda p
ou uma
americ
que po

## BOLA JAPONÊS

*r 3 no GameCube*





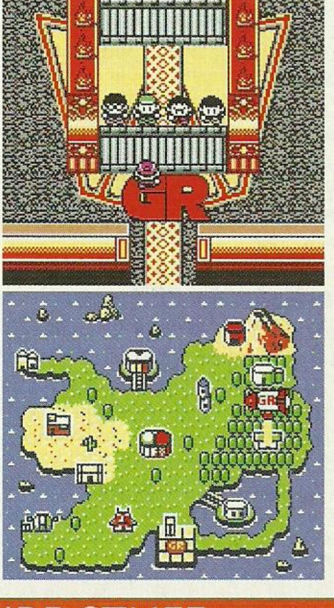


eleção brasileira esqueceu como u tratar de consertar. Não, esolveu convocar nenhum que a Sega está produzindo ameCube da excelente série de **riker**. E dá pra esperar de tudo aravilhoso, jogadas de categoria undiais para nosso deleite. não confirma **International er**, essa notícia serve para ne de bola. Confira nas telinhas ntos dessa goleada:

## TCG NO GBC

*cartas para seu Deck Pokémon*

zer que você jogou o primeiro **Pokémon ng Card Game**, encarou todos os líderes de conquistou as cartas lendárias e achou que ficaria o mesmo? Pois o inimaginável ocorreu: o Great Group, a Equipe Rocket do mundo de TCG, está de om a corda toda! O pior? Eles raptaram todos os de clubes e dominaram todos os membros tes. Esse é o panorama de **Pokémon Trading Game 2 - Return of Great Rocket Group**, novo game Pokémon lançado para Game Boy Para quem jogou e curtiu o primeiro, esse está ível: você conta com uma coleção com mais de ntas cartas (mais que o dobro que o game anterior), enfrentar todos os maiores líderes da GR Group e oderá escolher entre jogar com um menino, Park, á menina, Mint. Planos para a versão norte-ana? Nada confirmado, mas há fortes indícios de ssa sair ainda neste ano.




## THE BEST

***OS GAMES MAIS JOGADOS NA REDAÇÃO EM MAIO/01***

**THE LEGEND OF ZELDA: ORACLE OF AGES** GAME BOY COLOR
**INDIANA JONES & THE INFERNAL MACHINE** N64
**THE LEGEND OF ZELDA: ORACLE OF SEASONS** GAME BOY COLOR
**SUPER MARIO ADVANCE** GAME BOY ADVANCE
**F-ZERO: MAXIMUM VELOCITY** GAME BOY ADVANCE
**MARIO PARTY 3** N64
**RAYMAN ADVANCE** GAME BOY ADVANCE
**IRIDION 3D** GAME BOY ADVANCE
**007: O MUNDO NÃO É O BASTANTE** N64
**MAT HOFFMAN'S PRO BMX** GAME BOY COLOR

## POWERLINE

***OS JOGOS MAIS PEDIDOS POR VOCÊ EM ABRIL/01***

**POKéMON GOLD & SILVER** GAME BOY
**THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK** N64
**THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME** N64
**ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3** SUPER NES
**POKéMON** GAME BOY
**POKéMON AMARELO** GAME BOY
**KILLER INSTINCT** SUPER NES
**THE LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST** SUPER NES
**SUPER MARIO WORLD** SUPER NES
**GOLDENEYE 007** N64

## OS PROCURADOS

***OS GAMES DA E3 FAVORITOS DA EQUIPE NW***

**STAR WARS: ROGUE LEADER - ROGUE SQUADRON ii** GAMECUBE
**LUIGI'S MANSION** GAMECUBE
**SUPER SMASH BROS. MELEE** GAMECUBE
**PIKMIN** GAMECUBE
**SUPER STREET FIGHTER 2: TURBO REVIVAL** GAME BOY ADVANCE
**WARIO LAND 4** GAME BOY ADVANCE
**TONY HAWK'S PRO SKATER 2** N64
**ETHERNAL DARKNESS** GAME CUBE
**TONY HAWK'S PRO SKATER 2** GAME BOY ADVANCE
**DRAGON WARRIOR iii** GAME BOY COLOR

## FÓRUM

***QUAL JOGO DE GAMECUBE EXIBIDO NA E3 VOCÊ MAIS QUER JOGAR?***

Envie sua opinião por carta, fax ou e-mail (pergunta@nintendoworld.com.br). As melhores respostas serão publicadas numa edição futura.

## MEU NINTENDO BIRDSTUFF



**Nome:** Birdstuff
**Idade:** não determinada
**Profissões:** baterista do grupo de rock Man or Astro Man?, controlador de comunicações aéreas e sub-comandante da Missão Terra.
**Primeiro contato com a cultura terráquea:** "A primeira coisa que conhecemos quando caímos aqui foram filmes de ficção científica dos anos 50. Foi baseado neles que criamos nossos disfarces terráqueos".
**Como conheceu os vídeo games?** "Quando chegamos à Terra, pensávamos que as máquinas de fliperama eram computadores de comunicação, e ficamos quatro horas tentando usá-las. Quando descobrimos que era apenas uma forma bidimensional de diversão, havia uma fila enorme atrás da gente".
**Games favoritos:** "São os de Atari, pois eles são fáceis de jogar. Meus preferidos são **Asteroid** e **Galaga**. Mas esses jogos não são nosso passatempo favorito. Nós os jogamos quando estamos falando no rádio, do mesmo jeito que vocês jogam paciência no computador quando estão ao telefone".
**E Nintendo?** "Não gosto de jogos complexos: quanto mais difícil, mais chato. Gosto dos games do velho NES 8 bit, como **Super Mario 2**, **Mega Man** e outros do tipo".
**Já jogou Game Boy?** "Sim, mas tirando **Tetris**, não gosto tanto desse tipo de jogo. Vídeo games, quando se tornam muito puxados, nos fazem lembrar de trabalho. É chato. Jogo bom não pode ser difícil. Quanto mais burro, melhor".




# Tudo o que rola de Nintendo na rede

**Saiba antes o que sairá na próxima Nintendo World: visite www.nintendo.com.br**

## A Nintendo na E3

A nossa cobertura completíssima da Nintendo na E3 (http://www.nintendo.com.br/e3) pode até ter sido o suficiente para saciar sua curiosidade sobre a maior feira de entretenimento eletrônico do Ocidente. Mas, como dizem por aí, conhecimento extra nunca é demais. A Nintendo of America organizou um site completíssimo (http://e3.nintendo.com) com os principais acontecimentos da empresa no evento. Prepare-se para mais uma tonelada de fotos, vídeos e entrevistas. Altamente recomendado para os curiosos de plantão.

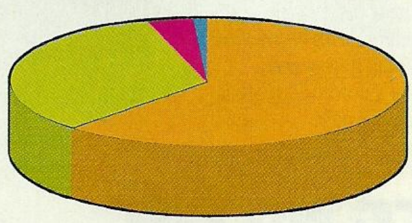


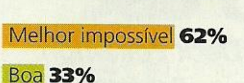

## De olho nos selinhos

Você anda se preocupando com o grau de violência dos games que seus filhos jogam e deseja saber mais ainda sobre o sistema de classificação de idade? O site da associação americana ESRB (http://www.esrb.org) pode se mostrar uma mão na roda! Contando com informações precisas sobre cada faixa etária, você ainda pode utilizar o sistema de busca da página para verificar para qual idade cada game Nintendo é indicado.

## VOCÊ MANDA!*

O que você achou da nossa cobertura sobre a E3 na Internet? **(www.nintendo.com.br/e3)**





Melhor impossível **62%**

Boa **33%**

Meia-boca **4%**

Não gostei do visual **1%**

*** Fonte: pool do site Nintendo World E3**

**O QUE VOCÊS DISSERAM:**

**"Pô, os caras da NW são os mais folgados. Viajam pra fora do país, curtem tudo e ainda jogam video game!" – H@cker Crazy**

**"Demais essa cobertura da E3! Passei diversas madrugadas só esperando vocês atualizarem! Que belo trabalho!" – Goku Seya**

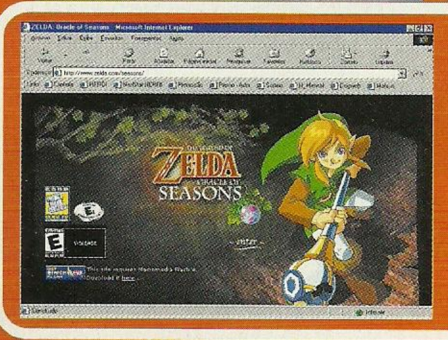
**"Cara! Quanto game bom! Eu quero um GameCube já! Agora! Neste momento! Ahhhhh!!!!" – John Ramone**

## Tradição e requinte de cara nova!

Novos tempos exigem novas cabeças. E é justamente por isso que um dos sites mais tradicionais do mundo dos games ressurge totalmente remodelado, a rigor para as plataformas de nova geração. A página oficial da Nintendo of America (http://www.nintendo.com) ressurge com um visual moderno, mais próximo de sua versão japonesa, com uma navegação dinâmica e simplificada. Isso tudo regado a um sistema de notícias quentinhas – as chamadas "Official News" – e pesquisas de opinião apenas para você treinar seu inglês!

## Em busca da Estrela Milenar

Se a festa não pode parar nem por um instante no mundo de **Mario Party**, por que seria diferente na Internet? No site do game (http://www.marioparty3.com) você encontra diversas informações sobre os participantes, os ajudantes, alguns jogos e muito mais. Isso sem mencionar o melhor: você ainda pode jogar dois minigames baseados nos existentes no próprio jogo! Mas não se esqueça: para participar dessa festa você precisará do Flash instalado em seu computador.




## *Eras ou Estações, você escolhe*

Os dois mais novos episódios do nosso Hylian boa praça, Link, não poderiam deixar de dar sua contribuição à rede. A página Zelda.com traz este mês duas novidades: os sites de **Oracle of Ages** (http://www.zelda.com/ages) e **Oracle of Seasons** (http://www.zelda.com/seasons). Cada um deles possui uma caracterização toda especial, com imagens do jogo, descrição dos personagens, a história e muito mais! Imperdível para os fãs da saga!



# VOCÊ IRÁ SE DIVERTIR COM AS PALHAÇADAS DE TOM & JERRY.

**TOM & JERRY FISTS OF FURRY**



**3x R$ 59,66**

- LUTE EM 9 DIFERENTES CAMPOS DE BATALHA EM 3-D.
- DIFERENTES TIPOS DE ARMAS, PÁ, BOMBAS, RAQUETE DE TÊNIS, MÓVEIS E MUITO MAIS.
- ANIMAÇÕES CLÁSSICAS E DIVERSAS BRINCADEIRAS.
- ENCONTRE NOVOS PERSONAGENS PARA PODER LUTAR CONTRA NOVOS CHEFES

**POKÉMON STADIUM II**



3x R$ 66,33

**MARIO PARTY 3**




3x R$ 59,67

**ZELDA MAJORA'S MASK**

INCLUI GUIA DE JOGO E CARTUCHO DE EXPANSÃO



3x R$ 66,33

**INDIANA JONES**



3x R$ 56,33

**CONKER'S BAD FUR DAY**



3x R$ 66,33

**SUPER SMASH BROS**



3x R$ 43,00

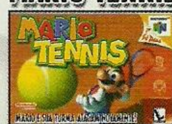
**F1 RACING**





3x R$ 56,33

**MARIO TENNIS**



3x R$ 56,33

**BANJO-TOOIE**

3x R$ 56,33

**007 THE WORLD IS NOT ENOUGH**



3x R$ 56,33

**STAR WARS BATTLE FOR NABOO**



3x R$ 56,33

**PAPER MARIO**



3x R$ 56,33

**MEGAMAN 64**

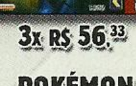
3x R$ 56,33

**PERFECT DARK**





3x R$ 56,33





**SPIDER-MAN**



3x R$ 56,33

**MARIO KART 64**



3x R$ 43,00

**NINTENDO 64**

**3x R$ 166,33** OU EM 10x R$ 58,20

5 CORES: ANIS, KIWI, JABUTICABA, TANGERINA, UVA.

**TOY STORY 2**



3x R$ 56,33

**POKÉMON STADIUM**

INCLUI TRANSFER PAK N64



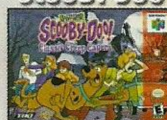
3x R$ 66,33





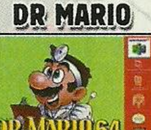
**SCOOBY-DOO**





3x R$ 56,33

**DR MARIO**



3x R$ 46,33

Nintendo by gradiente



COMPRE SEU N64 E GANHE UM BÔNUS DE R$ 100,00

Promoção válida até 31/07/2001

NA COMPRA DE UM GAME*

**READY 2 RUMBLE ROUND 2**

3x R$ 56,33

**SUPER MARIO 64**







3x R$ 43,00

**ISS 2000**



3x R$ 56,33

**EXCITEBIKE 64**



3x R$ 56,33

**CASTLEVANIA 64**



3x R$ 56,33

**BATMAN DO FUTURO**



3x R$ 56,33

**KIRBY 64**



3x R$ 56,33

**DONALD DUCK**

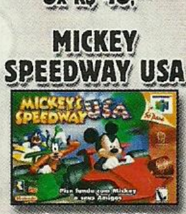


3x R$ 56,33

**MICKEY SPEEDWAY USA**







3x R$ 66,33

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.



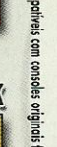

**(11) 4166-7777**







CÓDIGO NN17A



Preços válidos até 31/07/2001 ou enquanto durarem os estoques. • Jogos compatíveis com consoles originais fabricados no Brasil ou EUA. • Frete não incluso • Taxa de juros para pagamentos em 10x: 2,9% ao mês, somente para cartão de crédito. *Consulte a lista de games da promoção.

# N-MAIL

## CARTA DO MÊS

Cara **NW**, gostaria de reclamar sobre a matéria Especial os "selos da chateação", publicada na edição 32. Caiam na real, vocês acham que alguém sequer olha pra esses selos? Vou mostrar como esses selos são errados de vez em quando, especialmente no caso do game **Conker's Bad Fur Day**.
Para começar, qual criança pequena jogou **CBFD** e saiu por aí extorquindo dinheiro das pessoas, se enchendo de bebida no bar e falando palavrão? Bom, se viram alguma, não era eu.
Segundo, se vocês não notaram, Conker não fala nenhum palavrão de verdade em sua jornada. Todos os "palavrões" são censurados, e o máximo que aparece são palavras como "shit", "bitch" e "poo". Se vocês acham que é muito...
Por último, queria mostrar que Conker é parecido com um típico brasileiro, e eu acho que até mesmo com vocês da **Nintendo World**. Veja só o porquê:
1. Qual brasileiro não quer cada vez mais dinheiro? Apesar de vocês ganharem uma bela grana aí na revista, aposto que vocês têm uma sede cada vez maior por um cachê extra.
2. Qual brasileiro não se enche de cerveja de vez em quando? Apesar de vocês dizerem que são uns "certinhos", aposto que de vez em quando vocês dão umas "escapadinhas".
3. Qual brasileiro não fala palavrão? Apesar de vocês dizerem que são bem-educados, o que dizem quando estão nas tumultuadas ruas de São Paulo e um carro entra na sua frente fazendo vocês quase baterem?
Finalizando, só queria dizer que Conker não é tão "perigoso" assim. Apesar de haver muitas cenas escatológicas no game, ele deve ser mais levado como engraçado do que malvado.
Caio Dinelli Pinheiro
Via e-mail

**Amigo Caio, nós também somos da opinião que a escatologia, a baixaria e todas as situações inusitadas de Conker's Bad Fur Day não são para serem levadas a sério. É tudo uma enorme brincadeira, feita pra entreter e dar risada, que é mesmo a real função dos video games. E a propósito, o nome da matéria é "Selos da Diversão", e não chateação, como você falou. Você deve ser um cara responsável e com discernimento suficiente para saber o que é melhor para sua pessoa em termos de entretenimento, então logicamente não vai dar atenção aos selos. Mas eles ajudam (e muito) aos pais que querem ter um controle maior sobre aquilo que seus filhos consomem. Tá Ok? Então tá certo. Um abraço!**

**Estamos de volta ao batente. Após uma semana de prazeres e trabalheira intensa em Los Angeles, retornamos com caixas e mais caixas de material sobre os games da E3. O resultado de tudo isso você lê nas próximas páginas. Depois de ler as cartinhas deste mês, aprecie a "diferença Nintendo"!**

## APRESSADINHO

Quero elogiar o pessoal que fez a cobertura da E3. Acabei de sair do site de vocês sobre a feira e achei demais! Fiquei de boca aberta com os gráficos do GameCube e do GBA. Os jogos então, nem se fala! É tudo coisa boa mesmo, um show! **Super Smash Bros.**, **Melee**, **Eternal Darkness**, **Wave Race**, etc. Já estou querendo ir para o Japão para comprar os meus agora! Parabéns pelo belo trabalho e continuem assim, sempre nos informando sobre os melhores consoles do mundo!
Julio T.M.I.
Pindamonhagaba/SP

**Calma, meu irmão! Economize o dinheiro da passagem para o Japão e compre seus novos consoles Nintendo aí em Pindamonhangaba mesmo. Anote as datas de lançamento: Game Boy Advance em 11 de junho e Nintendo GameCube em 5 de novembro.**

## ORGULHO DE SER: NINTENDO

Gosto dessa revista pela qualidade do conteúdo, suficiente para afundar a concorrência, e me sinto feliz ao poder dizer aos meus colegas que tenho um N64, e nem com a vinda do GameCube me sentirei abalado. Sei que o meu velho guerreiro N64, que resistiu tanto, nunca será esquecido por completo. Acho muito bacana esse desenvolvimento moderado das notícias sobre o Cube, não deixando assim os usuários de N64 muito chocados. Quero também dizer que acho o trabalho de vocês fascinante, e podem ter certeza que quando eu ficar velhinho, vou levar meus netos ao museu da tecnologia para mostrar a eles o N64 e poder dizer com orgulho: "eu tive um desses!".
Anderson Souza Silva
Jaguarão/RS

**Andersão, seus netos vão ficar orgulhosos de saber que o vovô participou ativamente da história dos video games. E se você mostrar também o NES, o Super NES, o Game Boy e, por que não, o GameCube (já que quando você estiver velhinho, ele também será peça de museu), pode crer que eles vão querer levar você à escola pra conhecer os colegas. Velhinho de sucesso taí!**

## DRAGON, BOLAS!

Adoro essa revista, compro todas, mas já estou p*** porque esse é o quarto e-mail que mando e fico sem resposta. Sei que vocês recebem muitas cartas, mas também vejo que há algumas perguntas "idiotas" que vocês fazem questão de responder... Agora é a minha vez. Existem vários games **Dragon Ball** para o Super NES, mas acho que a série está em falta no N64. Se o mangá é tão popular e o desenho também, por que a Nintendo não traz pra cá um jogo de **Dragon Ball**?
Rodrigo Garcia
Via e-mail

**Nós também sentimos uma falta do caramba de Goku & cia. nos consoles Nintendo, mas fazer o que, né, Rodrigão? A série Dragon Ball fez um tremendo sucesso no Japão na década de 80, mas atualmente não é mais produzida por lá. Como a febre só chegou aos Estados Unidos (e ao Brasil) há alguns poucos anos, não há nenhum game novo que pode ser lançado para os consoles recentes. Por enquanto, achamos melhor você estourar umas pipocas e relaxar na frente da televisão assistindo a seu desenho favorito.**

## CRIANÇA NÃO ENTRA!

É uma injustiça o que vocês fizeram naquela promoção do Conker! Como é que as pessoas vão saber quais são os filmes? Quem não pode jogar não participa? Vocês deveriam fazer essa promoção com um jogo que mais pessoas jogaram, e não com um proibido para menores de dezoito anos. Da próxima vez, pensem nisso!
Thiago
Via e-mail

**Buáá! Buáá! Num chola não, amiguinho... A zente plomete que da plóxima vez num esquece de você não, tá legal? Pode deixar que já estamos mandando um pilulito pla você. Tá mais aleglinho agola?**

## NÃO JOGUE SUA NW NO LIXO

Sou a favor de mudanças na revista ao longo do tempo, mas quero que vocês continuem com a mesma base de trabalho e com a mesma competência que sempre tiveram. Mas não escrevi pra falar apenas isso. O principal motivo foi o NGC. Quando li a reportagem do novo console no ano passado, fiquei espantado, porém achei que não teria condições de possuí-lo. Pensei em trancar a minha assinatura, jogar todas as edições no lixo, simplesmente porque o N64 perderia importância até desaparecer do mercado. Mas o poder mágico do Cube me conquistou. Agora, aguardo ansiosamente pela nova máquina. Gostaria de saber o preço estimado do console aqui no Brasil.
Bernardo Telles de Souza
Salvador/BA

**Você é louco? Se jogasse suas edições da NW no lixo, ia ter neguinho se matando para pegá-las! Você gostaria de ser responsável por um genocídio? Pense bem antes de tomar uma atitude precipitada e irresponsável como essa, seu Bernardo! Respondendo sua questão, o Cubo ainda não tem preço definido por aqui.**

## COMITÊ ANTI-ZELDA

Encontrei um erro no Preview do **Zelda** para GBC na edição 32. Naquele quadro, vocês inverteram os itens. No Oracle of Ages o item é a Harpa do Tempo, e no Oracle of Seasons é o Cajado das Quatro Estações. A carta enviada pelo leitor David Pierre é muito interessante, mas justiça seja feita, o game (**Zelda**) é muito bom. Se ele não gosta, é problema exclusivamente dele e dos outros anti-Zeldas.
Maurício Siqueira Magalhães
Via e-mail

**Valeu o toque, Maurício. Realmente, trocamos as bolas nessa parte da matéria. Mas pode deixar que já enfiamos o Cajado das Quatro Estações no... huh... na frente do computador do responsável por esse ato falho, para que ele nunca mais se esqueça do ocorrido nem cometa tal pecado novamente. E cá pra nós: quem não gosta de Zelda só pode mesmo ser ruim da cabeça ou doente do pé.**

## GENTE BOA

E aí, gente boa da melhor, maior e mais bem-informada revista de games do planeta! Tenho duas perguntas: 1. Como faço para assinar a revista? 2. Vocês podem fazer um pôster dos dois novos games do **Zelda**?
Rafael Frederico de Oliveira
São Paulo/SP

**Fala aí, gente fina! Firmeza, sangue bom? Seguinte, mano: pra assinar a melhor, maior, mais bem-informada e mais modesta revista de games do planeta, é só ligar pra (11) 3237-3216, no horário comercial. Um pôster com dois games Zelda é uma ótima idéia. Quem sabe?**

## PEQUENOS ERROS, GRANDE REVISTA

Quando vão publicar uma carta minha? Já enviei mais de dez e nada! Eu acho que vocês não lêem as cartas – apenas pegam algumas para encher a página e não escolhem direito! Nas últimas edições saiu muita asneira no N-Mail! A revista é ótima, mas se analisarmos bem, ela tem pequenos erros: 1. Não tem seção de melhores cartas. 2. No Gallery, notei que faltou o maior astro: o Mario. 3. Que tal algum brindezinho para o autor da carta do mês? 4. O Super Classics precisa de detonados, e não de histórico de jogos. 5. Por último, as notas... estão muito baixas! Vocês estão avacalhando com os jogos! Só a Rare ganha nota alta!
Gabriel Sobé
Porto Alegre/RS

**Sempre tem esses caras com mania de perseguição achando que JUSTAMENTE a carta dele não foi publicada por esse ou aquele motivo. Você já contou quantas cartas são publicadas no N-Mail? Em média, dez. Você tem idéia de quantas cartas e e-mails recebemos todo santo mês? Mais de mil. Portanto, não leve tudo para o lado pessoal, Gabriel. Respondendo a seus comentários: 1. Verdade. Até a sua carta acabou sendo publicada... 2. Quer dizer que o Mario ainda não apareceu no Gallery?!? Pode deixar que logo vamos dar um jeito nisso! 3. Boa idéia! Vamos considerá-la com todo o carinho do mundo. 4. Essa seção não é para detonados. Detonado é detonado e Super Classics é Super Classics. 5. Se dermos nota alta pra tudo quanto é game, principalmente para os ruins, qual o propósito de dar notas?**

## ARTISTA E COLECIONADOR

Coleciono a **NW** desde a nº 1, e pude ver que, de la pra cá, a revista melhorou muito. Só uma coisa: nas edições anteriores, o Hot Paint era uma verdadeira galeria de arte. Agora, está muito pequena para que os artistas possam mostrar seu trabalho. Eu mesmo já mandei vários desenhos, e se algum deles fosse publicado, eu ficaria muito lisonjeado. No mais, a revista está ótima e as matérias estão muito boas e criativas. Continuem assim!
Tiago Motta Ribeiro
Cabo Frio/RJ

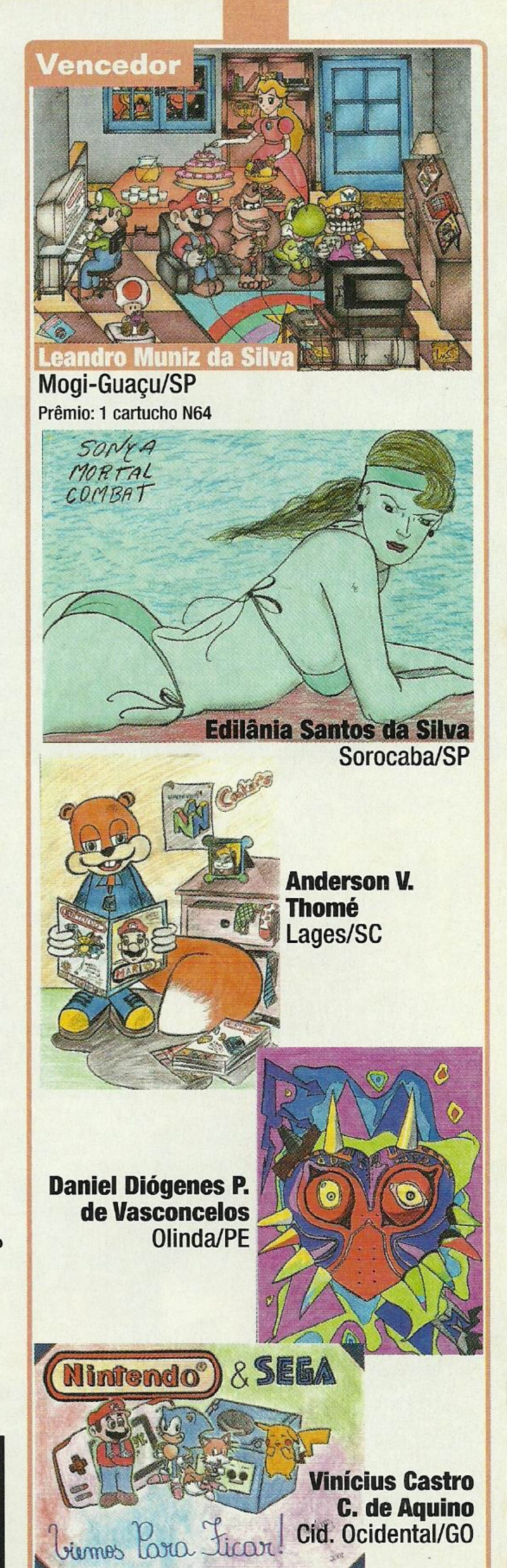
**Realmente, o Hot Paint foi meio reduzido no decorrer da história da revista em favor de outras seções. Mas parece que a galera quer mais espaço para mostrar sua arte. O que você acha? O Hot Paint deve continuar como está ou deve voltar a ser como antes? É você que manda, mandando suas cartas.**

## CASTLEVANIA FOREVER

Tenho 26 anos e compro a **NW** desde a nº 1. Vocês estão de parabéns tanto pelas matérias publicadas na revista (que são sempre bem atualizadas) quanto pelo seu acabamento. Já tive a oportunidade de ler outras publicações, mas afirmo que vocês estão bem à frente. Deixemos a rasgação de seda e peço a ajuda de vocês. A dúvida é no game **Castlevania 64**: na fase Castle Center, eu matei o touro e a Rosa, e no elevador ele me informa que para continuar terei que recomeçar do nível normal (pois eu estava jogando no nível fácil). Na matéria que vocês fizeram sobre o jogo não consta nada disso, achei que era um defeito. Fica, portanto, aqui, meu apelo, sabendo que com certeza terei uma resposta de vocês, pois não gostaria de perder o prazer de destrinchar mais um game da Nintendo.
Julio César Barbosa
Via e-mail

**Seguinte, Julião: seu cartucho está em perfeito estado. Para acessar as outras fases de Castlevania é preciso mesmo jogar no nível normal ou mais difícil. Se jogar no fácil, vai só até essa fase mesmo. Mas peraí... essa sua dúvida deveria ter sido respondida no Pergunte aos Pilotos! Bem, dessa vez passa. Até o mês que vem!**

Envie seu desenho para:
Rua Maracaí, 185
CEP: 01534-030 – São Paulo
Não se esqueça de escrever por fora do envelope HOT PAINT. Escreva também seu nome completo e endereço atrás do desenho.




Vencedor
Leandro Muniz da Silva
Mogi-Guaçu/SP
Prêmio: 1 cartucho N64

Edilânia Santos da Silva
Sorocaba/SP

Anderson V. Thomé
Lages/SC

Daniel Diógenes P. de Vasconcelos
Olinda/PE

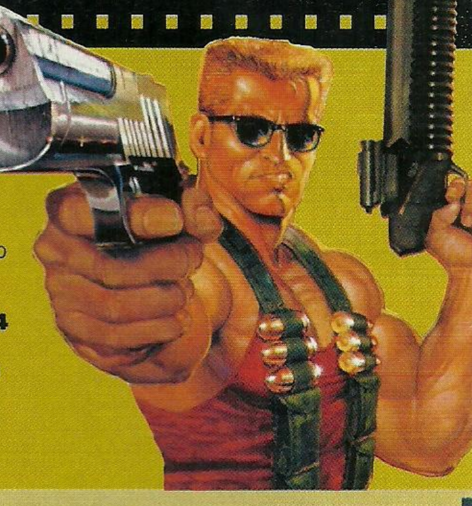
Vinícius Castro C. de Aquino
Cid. Ocidental/GO

# DOS GAMES PARA... CINEMA ...E VICE-VERSA!

***O que vem de melhor por aí na telona – e na tela da Nintendo***

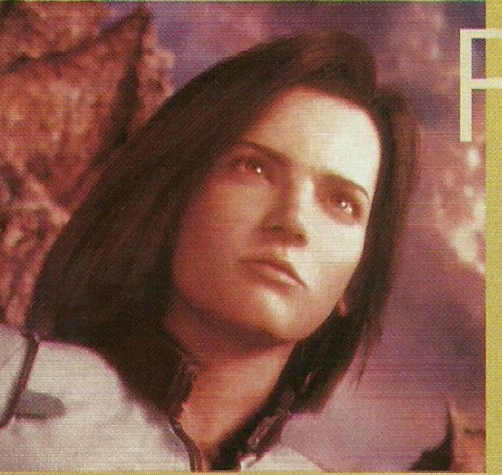
Por Rodrigo Salem

Jogar video game e ir ao cinema são dois passatempos legais que todo mundo curte. Agora, se juntá-los numa coisa só, qual é o resultado? Diversão em dose dupla, claro! Tá certo que a mistura games e cinema nem sempre dá bons resultados (os filmes **Super Mario Bros.** e **Street Fighter** são exemplos claros disso), mas temos tudo para acreditar que esse ano as coisas serão diferentes. Quer saber o porquê? Pra começar, uma porção de filmes baseados em video games estão em produção (**Tomb Raider**, **Duke Nukem** e **Resident Evil** são só alguns deles). E o inverso também vai rolar: vem aí uma avalanche de filmes legais com tudo para se transformarem em games mais bacanas ainda. Veja quais são eles e prepare-se para passar muitas horas no cinema nos próximos meses. E lógico, jogando video game também!



## Duke Nukem

**Direção:** Deus sabe.
**Elenco:** indefinido.
**Quando:** 2002 (previsão).
**O filme:** pouco ainda se sabe sobre a produção desse filme, mas vamos lá. Uma nave alienígena está em rota de colisão com a Terra e somente uma pessoa pode impedir o desastre completo (adivinhem quem?). **Duke Nukem** precisa invadir a espaçonave, matar tudo o que aparecer pela frente e desviar o troço do nosso querido planeta. O papel principal foi oferecido primeiramente para Ben Affleck (de **Armageddon**), que recusou prontamente, e agora tudo indica que o lutador The Rock (de **O Retorno da Múmia**) pode assumir a responsabilidade... e a cabeleira loura.
**Nos games:** o cara mais grosseiro e politicamente incorreto dos video games estrelou dois jogos superbacanas para o Nintendo 64: **Duke Nukem 64** e **Zero Hour**. Até o presente momento, a Infogrames (empresa que detém os direitos do personagem) ainda não anunciou seus planos para os novos consoles Nintendo.



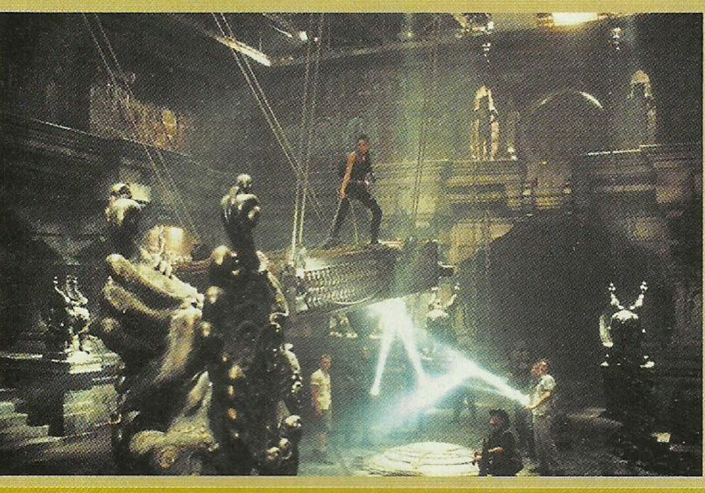
## Final Fantasy The Spirits Within

**Direção:** Hironobu Sakaguchi.
**Elenco:** com as vozes de Alec Baldwin, James Woods, Donald Sutherland, Steve Buscemi, Ving Rhames.
**Quando:** julho de 2001.
**O filme:** no ano de 2065, a Terra está completamente dominada por estranhos seres etéreos, chamados de "fantasmas". Uma estranha garota, que faz parte de uma equipe de militares que vem ao planeta investigar um acidente, tem uma estranha relação com esses "fantasmas", que tentam capturá-la a todo custo. Completamente feito em computação gráfica, o filme promete ser a ponta do iceberg que vai mudar o cinema para sempre, proporcionando um grau de realismo nunca antes alcançado numa animação. Vai deixar **Dinossauro**, da Disney, parecendo rascunho de criança no jardim de infância.
**Nos games:** você deve estar cansado de saber que a Square Soft (empresa criadora dos games **Final Fantasy**) não produz mais jogos para a Nintendo. Motivos? Inúmeros, e pouco esclarecidos. Apesar de ter nascido no Nintendinho e feito sucesso no Super NES, a saga passou longe do Nintendo 64 e não dá mostras de chegar ao GameCube tão cedo. Mas quem sabe as coisas não mudam?



# Tomb Raider

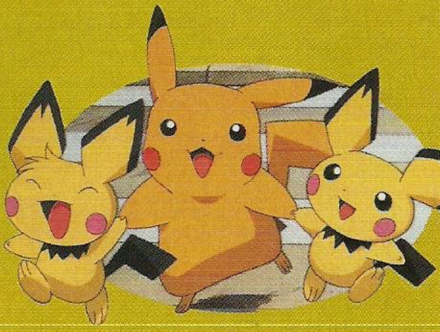
**Direção:** Simon West.
**Elenco:** Angelina Jolie, Daniel Craig, Iain Glen, Daniel Craig, Leslie Phillips, Chris Barrie, Jon Voight.
**Quando:** julho de 2001.
**O filme:** Angelina Jolie assume o corpo, o shortinho e a blusa colada da musa virtual Lara Croft para salvar o mundo das forças do mal. Munida com suas duas pistolas automáticas, Lara precisa encontrar partes de um amuleto que, se posicionado numa máquina durante um certo alinhamento dos planetas (claro, o plano preferido dos vilões tradicionais), pode romper a barreira do tempo. É isso ou algo do tipo, já que até o fechamento desta edição o roteiro permanecia meio secreto. Se o filme quebrar a maldição das péssimas adaptações de games para o cinema, Angelina já tem contrato para uma trilogia, mesmo tendo se machucado durante as filmagens na Tailândia e Londres. A verdade é que a produção será a grande cartada de Simon West (do filme **Con Air**, com Nicholas Cage) para finalmente entrar no hall de diretores de ação de primeira linha. Vamos cruzar os dedos para que ele acerte.



**Nos games:** apesar de ter uma carreira longa no PC e em outros consoles, Lara Croft só apareceu num jogo para os consoles Nintendo: **Tomb Raider** para Game Boy. Além de outro título para GBC confirmado na E3, é bem possível que a moçoila também ganhe em breve um título de Game Boy Advance e, quem sabe, para o GameCube.

# Pokémon 3

**Direção:** Michael Haigney.
**Elenco:** animação.
**Quando:** julho de 2001.
**O filme:** um Pikachu é bom... vários fica ainda melhor. Pelo menos, é a idéia dos produtores para essa segunda seqüência da adaptação da franquia dos games mais rentável do século XX. No curta que antecede o longa, o espectador verá Pikachu encontrando os irmãos Pichus, membros da mesma família do nosso ratinho elétrico amarelo. Juntos, eles participam de várias aventuras, principalmente fugindo do perigoso Pokémon/cachorro Houndour. O longa é bem diferente: uma garotinha perde o pai, um famoso pesquisador de Pokémon, e vai chorar no local do seu sumiço. É quando ela encontra Entei, um Pokémon raro que lhe confere o poder de criar um mundo a sua maneira.
**Nos games:** não é preciso nem falar, né? Games Pokémon não vão faltar nos novos consoles Nintendo. **Pokémon Advance** já está confirmado para o GBA, enquanto um jogo para GameCube é aguardado para o primeiro semestre do ano que vem.





# Resident Evil: Ground Zero

**Direção:** Paul Anderson.
**Elenco:** Milla Jovovich, Michelle Rodriguez.
**Quando:** final de 2001 (previsão).
**O filme:** mulheres gostosas detonando zumbis feiosos. Se a maioria dos filmes de ação tivesse uma premissa tão empolgante, o mundo seria bem mais divertido. A gatíssima Milla Jovovich (de **O Quinto Elemento**) tenta se recuperar da bomba **Joana D'Arc** no papel de uma policial que enfrenta uma epidemia de monstrengos na fictícia Raccoon City. Some isso à direção de Paul Anderson (do ótimo **O Enigma do Horizonte**) e a adaptação promete, no mínimo, muito sangue e adrenalina. Nota: até o que se sabe, o roteiro do filme muito pouco tem a ver com a história de qualquer game da série **Resident Evil**.
**Nos games:** a série já pintou no N64 em 1999, com o excepcional **Resident Evil 2**. Uma seqüência (melhor dizendo, uma "prequel") estava prevista também para o console – **Resident Evil 0** –, mas a Capcom preferiu transferir o projeto para o GameCube. Deve sair no final do ano.

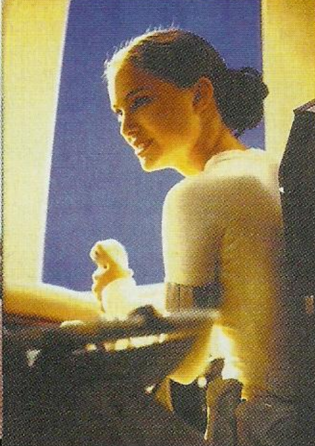


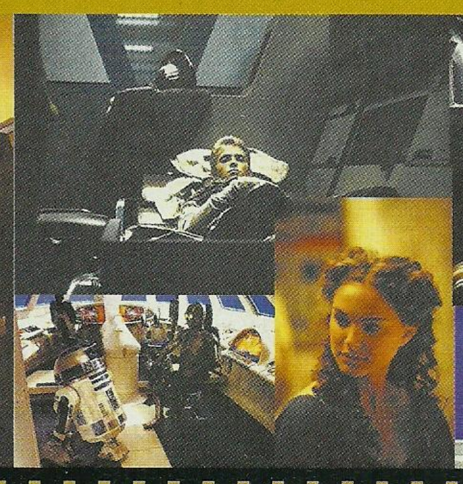


## E no sentido inverso...

**As idéias dos filmes a seguir não surgiram dos video games, mas têm tudo para se tornarem jogos Nintendo. Alguns já estão até confirmados. Dê só uma olhada:**









# Batman: Ano Um

**Direção:** Darren Aronofsky.
**Elenco:** Indefinido.
**Quando:** 2002 (a confirmar).
**O filme:** as aventuras de um jovem herói na Gotham City dos anos 70. Para os familiarizados com os gibis, é a famosa adaptação da série escrita por Frank Miller, também autor do roteiro, e desenhada por David Mazzuchelli. Esperem coisa boa: Aronofsky é um diretor novo, com dois ótimos filmes independentes (**Pi** e **Requiem For a Dream**) e famoso por não fazer concessões.
**Nos games:** as empresas vão precisar ter uma bela imaginação para conseguir algo diferente depois de tantos jogos do morcegão no mercado. A Ubi Soft está desenvolvendo games Batman para o Game Boy Advance e o GameCube, mas ambos ainda estão em estágios muito iniciais de criação.

# Batman Beyond

**Direção:** Boaz Yakin.
**Elenco:** Indefinido.
**Quando:** 2002 (a confirmar).
**O filme:** adaptação do desenho de sucesso, que mostra o velho Batman passando o manto para um novo Cavaleiro das Trevas, mais jovem e repleto de novas tecnologias. A futura Gotham é tão perigosa quanto a atual e tem vilões que não deixam saudades. Keanu Reeves sabe disso e é o primeiro candidato a assumir o papel principal. Mas muita água ainda vai rolar.
**Nos games:** tudo dependerá do filme: inimigos, formato e recursos. Podemos imaginar corridas no batmóvel voador, pancadaria clássica com os capangas e um vilão maior no final de cada nível. **Batman Beyond** virou um game para N64 no ano passado (pela Kemco). A empresa está criando outro jogo do Morcegão para GameCube. Pelo que vimos na E3, o negócio está quente.

# Homem Aranha

**Direção:** Sam Raimi.
**Elenco:** Tobey Maguire, Willem Dafoe, Kirsten Dunst, Ted Raimi, Norman Franco.
**Quando:** maio de 2002.
**O filme:** uma das adaptações de gibis mais esperadas da história. Dirigida pelo mestre Sam Raimi (de **Evil Dead – A Morte do Demônio**), com Tobey Maguire no papel do Peter Parker/Aranha, o filme tem tudo para arrebentar a boca do balão. Pelas notícias e fotos que têm surgido, podemos esperar nada menos do que um filmaço.
**Nos games:** o Homem-Aranha é um dos super-heróis que mais apareceu em jogos de video games. Seu primeiro jogo para o Nintendo 64 é considerado um dos melhores baseados num herói de HQs. Se a Activision não inventar muito e se mantiver fiel ao filme, poderemos ter mais um clássico instantâneo pintando no GameCube.



# O Planeta dos Macacos

**Direção:** Tim Burton.
**Elenco:** Mark Wahlberg, Helena Bonham Carter, Michael Clarke Duncan, Tim Roth.
**Quando:** agosto de 2001.
**O filme:** remake do clássico estrelado por Charlton Heston. Mark Wahlberg faz um astronauta que persegue um foguete perdido com um macaco dentro – o animal era usado pelos Estados Unidos para experiências espaciais. A nave de Wahlberg sofre um acidente e cai num planeta onde os macacos dominam os humanos.
**Nos games:** nada foi anunciado por enquanto, mas é muito provável que **Planet of the Apes** vire game logo, logo. Dá pra imaginar uma mistura de plataforma e aventura, com o humano tentando fugir dos macacões, enquanto lidera uma rebelião contra os mesmos.





# O Senhor dos Anéis

**Direção:** Peter Jackson.
**Elenco:** Ian McKellen, Sean Bean, Viggo Mortensen, Liv Tyler, Ian Holm, Christopher Lee, Elijah Wood, Sean Astin, Billy Boyd, Cate Blanchett, Orlando Bloom, Brad Dourif, Dominic Monaghan, John Rhys-Davies.
**Quando:** dezembro de 2001.
**O filme:** primeiro episódio da maior saga de fantasia de todos os tempos. O diretor Peter Jackson (de **Os Espíritos**) caprichou na ambientação, é fã do livro e não está nem um pouco interessado em fazer uma obra infantil – será tão fiel ao ponto de ter personagens falando no idioma élfico (?!). As batalhas prometem fazer inveja a **Coração Valente**, principalmente nos dois últimos capítulos. A Sociedade do Anel mostra o mago Gandalf reunindo vários seres para levar um anel poderoso que não pode cair nas garras do maléfico Sauron.
**Nos games:** os fãs de RPG podem começar a tremer nas bases. A obra de Tolkien deverá render os mais perfeitos jogos do estilo para video games, um para cada capítulo da saga. Você poderá escolher entre os seis viajantes da Irmandade do Anel para começar a jornada rumo à terra do mal, Mordor. Datas? Consoles? Nada é certo por enquanto.



# Star Wars Episódio II



**Direção:** George Lucas.
**Elenco:** Ewan McGregor, Natalie Portman, Hayden Christensen, Samuel L. Jackson, Christopher Lee, Jimmy Smits.
**Quando:** maio de 2002.
**O filme:** Lucas promete um romance com clima dark entre Anakin (Christensen) e a Rainha Amidala (Natalie), futuros pais da Princesa Leia. Neste segundo episódio, o Senador Palpatine revela suas intenções de construir um Império Galático e alcança a posição máxima da República. Enquanto isso, os Jedi precisam enfrentar clones, guerreiros mandalorianos (da raça do mercenário Boba Fett) e um novo inimigo: o conde Dooku (esse nome vai dar uma confusão por aqui...), interpretado pelo mestre do terror Christopher Lee.
**Nos games:** assim como em qualquer lançamento da marca **Star Wars – Episódio II** vai gerar vários jogos nos mais variados estilos. Provavelmente um baseado na história, de plataforma; algum com naves especiais, já que o novo filme terá novos veículos de combate; e outro que a LucasArts vai fazer questão de pensar. Vamos torcer para serem melhores que os baseados em **Episódio I – A Ameaça Fantasma**.



# Harry Potter e a Pedra Filosofal

**Direção:** Chris Columbus.
**Elenco:** Daniel Radcliffe, Emma Watson, Rupert Grint, Maggie Smith, Alan Rickman, Richard Harris, Robbie Coltrane, Richard Griffiths, Verne Troyer, John Cleese.
**Quando:** novembro de 2001.
**O filme:** a adaptação do maior fenômeno literário dos últimos dez anos chega aos cinemas cercada de expectativa. As aventuras do menino-que-descobre-ser-mago, o famoso **Harry Potter** (Radcliffe) começam quando ele descobre ser filho de poderosos mágicos, mortos por um bruxo poderoso quando ainda era bebê. Harry se matricula numa escola de bruxaria para controlar os poderes e enfrenta o peso de ser o famoso menino que derrotou – mesmo sem querer – o lorde do mal.
**Nos games:** nem vamos pensar muito no que esse filme pode render. Jogos com vassouras voadoras, aventuras dentro da escola de magia, disputa de feitiços... pode apostar que **Harry Potter** vai gerar muita diversão virtual. A Electronic Arts detém os direitos da saga e já garantiu games para diversas plataformas no fim do ano. Confirmado para GBC, GBA e NGC.





# Bond 20

**Direção:** nem a Rainha da Inglaterra sabe.
**Elenco:** Pierce Brosnan, por enquanto.
**Quando:** verão de 2002.
**O filme:** todo dia aparece um rumor diferente sobre o filme, que nem título ainda tem. Sabe-se, no entanto, que é a última participação de Pierce Brosnan como **James Bond** (ele estaria pedindo muita grana e controle de produção para continuar no papel). Os boatos para as bondgirls vão de Whitney Houston (hein?) a Elizabeth Hurley (de **Austin Powers**), que já teria recusado.
**Nos games:** dois dos últimos três filmes do agente da Inteligência Britânica apareceram no Nintendo 64 (**GoldenEye 007** e **The World is Not Enough**). Dado o sucesso dos dois títulos, dá pra esperar com toda a certeza alguma coisa para o Nintendo GameCube ou o GB Advance. Então não espere menos do próximo jogo: tiros de várias armas, boa jogabilidade, ação desenfreada, um pouco de quebra-cabeça, e por aí vai.



# O Retorno da Múmia

**Direção:** Stephen Sommers.
**Elenco:** Brendan Fraser, Rachel Weisz, Arnold Vosloo, John Hannah, Oded Fehr, The Rock, Freddie Boath.
**Quando:** já nos cinemas.
**O filme:** dez anos depois das primeiras aventuras, Rick O'Connell (Fraser, de **Endiabrado**) está casado com sua amada Evelyn (Rachel) e tem um filho (Freddie Boath). O pirralho é raptado pelo recém-ressuscitado Imhotep (Vosloo), pois ele carrega o segredo para a descoberta da Pirâmide de Ouro. Mas o principal vilão é o Escorpião Rei (o lutador The Rock), um personagem do mal completamente digital, híbrido de humano e escorpião gigante.
**Nos games:** a versão para Game Boy Color já foi lançada no mês passado. Nele, o herói O'Connell e seus amigos saem à procura do filho, enfrentando guerreiros de areia, múmias pigmeus, escaravelhos devoradores de homens e tudo o mais. Uma versão para GBA está prevista também.



# Atlantis

**Direção:** Kirk Wise e Gary Troustdale.
**Elenco:** com as vozes de Michael J. Fox, Mark Hamill, Claudia Christian, Jim Varney, John Mahoney, James Garner, Phil Morris, Leonard Nimoy.
**Quando:** julho de 2001.
**O filme:** um famoso arqueólogo (Fox) tenta descobrir as ruínas do continente perdido de Atlântida e acaba descobrindo muito mais: seres aquáticos e um reino rico e desconhecido do restante do mundo. É o desenho mais "adulto" da Disney em vários anos, usando designs do desenhista Mike Mignola (**Hellboy**) e nenhuma musiquinha xarope.
**Nos games:** as aventuras submarinas da equipe de arqueólogos vão render belos jogos para Game Boy Color (no meio do ano) e Game Boy Advance (no final de 2001), ambos misturando simulação e plataforma. As adaptações serão feitas pela THQ.

NINTENDO64












Consulte nosso site: www.nintendo.com.br






Você corre, pula, brinca, dança, rodopia, grita,
cai, levanta, chacoalha, corre de novo,
dá cambalhota, escorrega, rola, pula, voa, entra,
sai, tropeça, vira, volta, sobe, desce, acelera, breca,
cai, levanta, salta, tromba, despenca, rola, joga,
se equilibra, se desequilibra, se assusta, é preso, é solto,
foge, persegue, derrapa, agarra, bate, volta, vibra, cai,
se esborracha, levanta, dribla, corre, corre, corre,
e ainda ficam faltando 69 mini-games.

Mario Party 3 com 70 novos mini-games.







10 incríveis novos tabuleiros com 70 novos mini-games. É mais uma aventura da Nintendo para 4 jogadores.

# "A Nintendo mand

**Peter Main**, vice-presidente de vendas e marketing da NOA, na abertura da conferência de imprensa.

# E3 SÓ DEU NIN

por Pablo Miyazawa & Eduardo Trivella

**13** de maio de 2001. No relógio de pulso, nove horas da noite. Em nosso relógio biológico, uma da manhã. A diferença de quatro horas no fuso horário nos deixa cansados, mas isso pouco importa. Afinal, acabávamos de desembarcar na cidade de Los Angeles, no ensolarado estado da Califórnia. Mais uma vez, nos preparávamos para a "duríssima" tarefa de acompanhar de perto o maior evento mundial da indústria dos video games e entretenimento eletrônico – a Electronic Entertainment Expo, mais conhecida como E3.

Já na sala de desembarque, o agente da alfândega pergunta: "O que veio fazer neste país? Negócios?". "Sim, vim para a grande feira de video games.", respondo. "Ah! A E3! Pois então, seja bem-vindo aos Estados Unidos da América!". Não havia dúvidas: de 17 a 19 de maio, aquela seria a capital mundial dos video games. Se você acompanha atentamente a **Nintendo World**, sabe a importância do evento. É lá que tudo acontece, que as novidades são exibidas pela primeira vez, onde as empresas preparam terreno e seus novos produtos para o final de ano.

E este ano o gosto é diferente. É verdade que todo ano falamos isso, mas essa E3 2001 seria mesmo bem especial. A grande guerra dos consoles estava decretada, com a concorrência mais acirrada do que nunca. A Sony, com o Playstation 2, apresentaria sua segunda geração de games para seu console, lançado no ano passado. A Sega, antes por cima da onda com seu Dreamcast, resolveu se retirar da disputa para apenas criar games para várias plataformas. E uma novata, a Microsoft, resolveu entrar no ramo com seu primeiro console doméstico, o Xbox.

E a Nintendo? Apesar de ter se mantido em silêncio por praticamente um ano a respeito de sua nova máquina, ela não perdeu em nenhum momento sua imagem de empresa inovadora e que sempre surpreende. E dessa vez, a sensação era unânime: todos estavam loucos para ver o Nintendo GameCube funcionando. E nós conseguimos fazer isso em 16 de maio, um dia antes do evento começar. Era o dia da famosa conferência de imprensa da Nintendo, onde finalmente o pano do cubo mágico seria retirado.

Fotos: Odair Braz Junior, Eduardo Trivella e Pablo Miyazawa




A primeira fase da guerra dos consoles foi vencida: **GameCube** arrasa, **Game Boy Advance** domina e o mundo dos video games fica mais feliz

A agitação mais parecia a de um estádio de futebol em dia de final de campeonato. A massa não era formada por torcedores fanáticos, mas por jornalistas de todas as partes do globo, numa verdadeira babel de raças e idiomas que lotou o saguão de entrada de um famoso hotel do centro de L.A. Assim que os portões para a sala de convenções se abriram, foi um festival de gente descendo escadas feito alucinados, tropeçando pelos degraus e empurrando quem estivesse ao lado, tudo por um lugar mais perto do palco. Essa insanidade tinha motivos: afinal, esse era o evento mais aguardado dos últimos tempos, pelo menos para a nação dos jogadores de video game. Era o momento da primeira real exibição do Nintendo GameCube, a revelação de quais games irão sair para o console, qual o potencial real da máquina e todos os outros segredos que ficaram encobertos por quase um ano inteiro.

Foi um dia para entrar para a história. Nós, privilegiados e abençoados jornalistas de games, teríamos a chance de ver o GameCube funcionando de verdade pela primeira vez! É muito pra cabeça ou não é? Faltavam apenas cinco minutos para começar a apresentação, e definitivamente ainda não sabíamos o que esperar da Nintendo.



Peter Main solta o verbo

# "Acreditamos que ... games melhor que ...

Satoru Iwata, explicando a "Diferença Nintendo".



Todo mundo em pânico: jornalistas de todas as partes do mundo se preparam para a conferência de imprensa da Nintendo of America

## Fazendo a diferença

Como acontece em todos os anos, a festa começou com Peter Main, vice-presidente de Vendas e Marketing da Nintendo of America. E neste ano, o tom do discurso do homem foi direcionado à nova postura da Nintendo de se diferenciar ainda mais das outras empresas. O slogan é sugestivo: "The Nintendo Difference", literalmente, "A diferença Nintendo". E o que isso significa exatamente? Em linhas gerais, são os quatro fatores que colocam a Nintendo acima da concorrência. Quem explicou melhor foi Satoru Iwata, gerente geral de planejamento da Nintendo do Japão:

### O que é a "diferença Nintendo":

**Inovação:** sempre fazer algo diferente e nunca deixar de inovar.

**Qualidade:** manter o alto nível de seus produtos. A Nintendo não publica "qualquer" jogo, mas somente os melhores jogos.

**Personagens e franchises:** a Nintendo é a responsável pela criação dos maiores símbolos do entretenimento no mundo. E eles só podem ser encontrados nos consoles Nintendo.

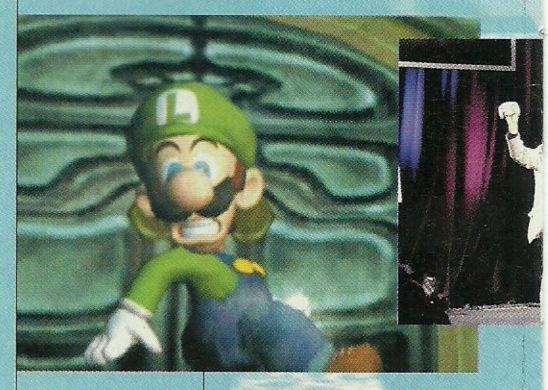
**Herança, tradição:** esse é o quarto console da Nintendo, e é mais um que inegavelmente será um sucesso. É a prova de que "a Nintendo sabe fazer grandes games melhor do que qualquer um", nas palavras do próprio Iwata.

Após um rápido discurso, Iwata, que foi diretor de criação da HAL Laboratories (second-partie japonesa da Nintendo) e participou da criação do Nintendo 8 bit, finalmente mostrou o que o público queria: o potencial do Nintendo GameCube. E a revelação veio na forma de um vídeo, exibido em dois telões.

O que aconteceu a partir daí pode ser definido como um dos momentos mais históricos na vida de qualquer pessoa que realmente aprecia games. Cenas de jogos do GameCube começaram a passar em altíssima velocidade, deixando-nos emocionados, embasbacados e de boca aberta, tudo isso ao mesmo tempo! **Super Smash Bros. Melee** foi o primeiro game, e o que apresentou de cara as maiores surpresas: um Mario gigantesco e brilhante cheio de energia, exércitos de Yoshis coloridos marchando, Fox McCloud arrebentando alienígenas, Ness atropelando tudo em Onett, Pikachu e uma porção de Pokémon disparando seus golpes especiais. E quando Samus (de **Metroid**) apareceu, a platéia quase veio abaixo. Sem falar nas novidades: a dupla de esquimós do clássico **Ice Climber**, Sheik, o misterioso ser de **Ocarina of Time**, a princesa Peach, Bowser... Na seqüência, mais surpresas: um novo game chamado **Luigi's Mansion**, com o irmão caçula de Mario dando uma de caça-fantasmas! A platéia não se continha. E aí, foi petardo atrás de petardo, num videoclipe de cenas mais rápidas do que conseguíamos digerir. Era só um aperitivo do que viria pela frente.

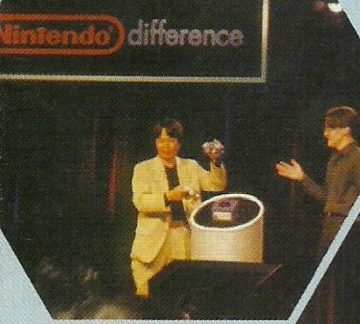
## E só faltava ele!

Para a festa ficar realmente completa, só faltava mesmo a presença dele, o homem, o mito, Shigeru Miyamoto. A mais importante personalidade da indústria dos video games adentrou o palco com jeito de superstar, com um GameCube em uma mão, um Controller Wavebird na outra, e o tradicional sorriso de orelha a orelha no rosto. De cara, uma gracinha sobre o GameCube: "Deixe-me apresentar nosso novo bebê. Como todos os bebês, ele é pequeno... mas faz bastante barulho!". É a deixa para ele fazer uma breve explicação sobre o funcionamento do novo Controller (numa versão diferente da que publicamos na **NW 33** – veja na página 28) e começar uma demonstração embasbacante e



bem-humorada de **Luigi's Mansion**. Miyamoto ainda lembrou a futura conexão entre o Game Boy Advance e o GameCube, e que mais detalhes serão revelados apenas na Spaceworld, feira

## sabemos fazer grandes ... qualquer um."













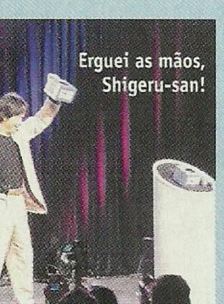
Matando a cobra e mostrando o pau: Miyamoto exibe o Controller do GameCube, mostra seu funcionamento...

...apresenta o DVD de **Luigi's Mansion** e explica a conexão com o Game Boy Advance



Iwata, Miyamoto e um intérprete anônimo

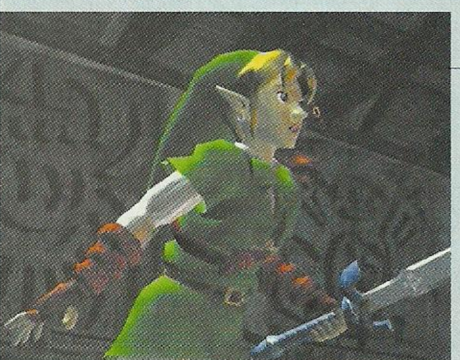
japonesa que se inicia no dia 24 de agosto.
Em seguida, mais um vídeo para deixar a galera atiçada. Desta vez, entrevistas com os manda-chuvas de três second-parties da Nintendo (Chris Stamper da Rare, Denis Dyack da Silicon Knights e Jeff Spangenberg da Retro Studios) e cenas de mais alguns jogos. O mais aplaudido foi **Metroid Prime**, da Retro, com momentos destruidores de combate espacial contra alienígenas. Outros dois títulos são projetos que foram cancelados para Nintendo 64 e ganharam cara nova no GameCube: **Eternal Darkness** e... surpresa: **Star Fox Adventures: Dinosaur Planet**! É isso mesmo que você leu – **Dinosaur Planet** virou um game de Star Fox! Além disso, mais algumas cenas de projetos que pouca gente esperava: **Raven Blade** (RPG da Retro), **Kameo: Elements of Power** e **Donkey Kong Racing** (ambos da Rare). Depois disso, não precisávamos de mais nada. E o melhor é que havia muito mais por vir.



Erguei as mãos, Shigeru-san!

### Pikmin o quê?

Miyamoto retornou ao palco para apresentar sua mais nova criação. É claro que nessa hora todos os presentes prenderam a respiração e começaram a se perguntar: "mas o que esse cara vai aprontar dessa vez?". A resposta é: **Pikmin**. Hein? Não é Pokémon? Não, é Pikmin mesmo, um conceito totalmente novo que coloca o jogador no controle de um minúsculo ser alienígena que cai na terra e usa criaturas mais minúsculas ainda – os tais Pikmin – para explorar o ambiente a sua volta, a fim de retormar para seu planeta. A idéia do jogo lembra **Lemmings** ou **Worms**, mas anos-luz à frente.
Tudo é tridimensional, e os cenários são, vejam só, digitalizados diretamente do jardim da casa de Shigeru Miyamoto! Arrancou gargalhadas dos presentes e surpreendeu todo mundo. Palmas para ele que ele merece.
Mais um vídeo no telão, e dá-lhe cenas surpreendentes de **Star Wars: Rogue Squadron II**, **Wave Race: Blue Storm**, **Animal Forest**, **Mario Kart**, **NBA Courtside 2002** e, claro, **Zelda For GameCube** (uma reprise das cenas exibidas na Spaceworld do ano passado). E logo depois, o que queríamos ouvir: grande parte dos títulos exibidos estariam disponíveis para jogar no estande da Nintendo na E3, no dia seguinte.



Ao final do show, uma pergunta não queria calar: quando essa maravilha da tecnologia estará efetivamente disponível para as mãos ávidas dos gamemaníacos? Peter Main colocou um ponto final nas dúvidas de todos os presentes: o GameCube sai dia 14 de setembro no Japão, 5 de novembro nos EUA (e no Brasil também!) e só no primeiro trimestre de 2002 na Europa. Outra questão pertinente – o preço – também já foi esclarecida pela Nintendo: o preço de lançamento no Japão será de 25.000 ienes, e nos EUA, 199,95 dólares. Por enquanto, não há previsão do preço no mercado brasileiro. A cor do console também não foi divulgada, mas a Nintendo garantiu que isso será bem definido na Spaceworld também. O número de jogos lançados é outro assunto obscuro, mas é provável que saiam de cinco a seis games de first e second-parties em novembro, e mais alguns de outras empresas.


Festa da Nintendo, no dia 16

# "Vou dizer em alto ... a Nintendo domino...

Gamemaniaco anônimo no estande da Sony, ao final da E3.

## Três dias de insanidade ao cubo

A noite do dia 16 foi fechada com chave de ouro. Curtimos uma festança da Nintendo com tudo do bom e do melhor. Música boa, bebida e comida ainda melhores e muita gente fina circulando: os bam-bam-bans das softhouses, jornalistas das grandes revistas e sites de games, os criadores e designers de diversos títulos de sucesso, entre eles... Shigeru Miyamoto, claro. E não poderíamos perder a chance de bater mais um papo com o homem (saiba como foi esse encontro na próxima página). Depois dessa, a festa rolou a noite inteira e todos mandaram ver na gandaia forte, no melhor estilo Conker.

Na manhã seguinte, ignoramos por completo as amarguras da ressaca, tomamos um café da manhã bem americano (lotado de colesterol) e seguimos para o L.A. Convention Center a bordo do ônibus fretado pela organização do evento. A E3 acabava de começar e não poderíamos nos atrasar por nem um segundo.

Não é segredo em nenhuma parte do mundo que 2001 é um ano-chave para a indústria do video game. Isso pôde ser observado logo na entrada da feira, onde repórteres em número bem superior aos anos anteriores formavam filas enormes para se cadastrar para a E3.

Entrada do L.A. Convention Center

Assim que conseguimos entrar, corremos para o estande da Nintendo feito crianças quando entram em parque de diversões. Afinal, depois de tudo o que vimos na coletiva de imprensa, não agüentávamos mais esperar para sentir o gostinho de segurar o controle do GameCube pela primeira vez...

Não nos surpreendemos quando chegamos ao estande e demos de cara com montes e mais montes (e bota montes nisso) de pessoas esperando sua vez de jogar. Sem dúvidas, podemos dizer que o estande da Nintendo, mais precisamente a seção com os jogos do GameCube, era a mais concorrida e abarrotada de todos os pavilhões. Depois de uns quinze minutos de espera, conseguimos realizar nosso sonho. Primeiro, **Super Smash Bros. Melee**. Depois, **Pikmin**, **Luigi's Mansion**, **NBA Courtside 2002**, **Wave Race: Blue Storm**, **Kameo: Elements of Power**, **Star Fox Adventures: Dinosaur Planet**, **Eternal Darkness** e (ufa!), **Star Wars: Rogue Leader – Rogue Squadron II**. Claro que demoramos um dia inteiro para jogar cada um deles com tranqüilidade, já que as filas não folgaram em nenhum momento. Mas valeu a pena esperar. O Cube é tudo aquilo mesmo que vimos em vídeo, e ainda melhor do que sonhávamos.

E exatamente como aconteceu na época de lançamento do Nintendo 64, apanhamos um pouco do novo Controller, já que ele é diferente de tudo o que já experimentamos. Mas isso passou logo, pois era só uma questão de costume. Definitivamente, o Controller é perfeito. Logo mais falaremos porque.

Cenas de uma E3: estandes lotados, fãs extasiados, multidões em polvorosa e muita, mas muita diversão!




O estande da Nintendo era o mais bonito e movimentado do evento. Quem viu, viu. Quem não viu, nunca mais!

Para posteridade: Junior, Miyamoto, Pablo e André

# "...e bom som: ...u a feira!!"

## E os dias passam rápido

No segundo dia, o estande da Nintendo parecia ainda mais lotado do que no dia anterior, então o jeito foi partir direto para os estandes das outras softhouses, nos outros dois pavilhões. Seria um dia duro e de muita caminhada. Era chegada a hora de dar uma olhada nos estandes das licenciadas e nos jogos de Game Boy Advance. Pouco falamos do pequeno notável até agora, mas isso não quer dizer que ele não estivesse bem representado na feira. Praticamente todas as softhouses tinham jogos de GBA para demonstrar, já que o portátil seria lançado menos de um mês depois no país. A lista de futuros lançamentos para o console divulgada pela Nintendo é absurdamente grande (mais de 100 títulos), então ver e jogar tudo era um trampo dos mais pesados. Como curtimos grandes desafios, fomos à luta. E jogamos tudo de Advance que havia na E3. Havia muita coisa boa e que merecia ser melhor jogada, mas como o tempo era curto, nos concentramos nos mais bacanas e caprichados. Destaque para os games da Activision, Majesco, Namco e Capcom. Gastamos os dedos, mas valeu: a sensação de jogar clássicos como **Street Fighter 2**, **Final Fight**, **Tony Hawk 2** e **Pitfall** na telinha é indescritível!

O último dia de evento sempre tem duração mais curta que os demais, então foi o mais corrido dos três. Estávamos destroçados após carregar tanto peso e andar por tantos quilômetros de estandes, mas ainda havia aquela última energia para jogar mais GameCube, analisar o que não deu tempo no Game Boy Advance e dar uma olhada na concorrência, porque sabe como é, né? Parecia até que o tempo passava mais rápido, e quando olhamos no relógio, mais uma E3 tinha se encerrado. Não conseguíamos disfarçar a tristeza pelo final, nem a alegria de ter vivenciado mais um evento desse porte.

E a festa do ano que vem já está marcada: de 23 a 25 de maio de 2002. Precisamos dizer que estaremos lá?

## Miyamoto é coisa fina!

Além de ser um dos maiores criadores de games do planeta Terra, Shigeru Miyamoto é também um cara dos mais sangue bom. Durante a festa da Nintendo, um dia antes do início da E3, a **Equipe Nintendo World** abordou o grande mestre (que comia tranqüilamente seu jantar) e trocou uma idéia sobre diversos assuntos, como música irlandesa, MPB, guitarras, GameCube e claro, a revista **Nintendo World**. Para completar, presenteamos o mestre com um pacote de CDs de música brasileira e alguns exemplares da **NW**. Emocionado, Miyamoto-san garantiu que é grande fã de nossa música (principalmente bossa nova) e agradeceu nosso presente com uma reverência. Trocamos cartões com o homem e deixamos ele terminar de bater seu rango.



Soubemos depois que o nosso Eduardo Trivella também tivera seu encontro com o mestre, alguns minutos antes. Sinta só como foi a surreal conversa entre criador e criatura:


Trivella, o irmão gêmeo de Conker

Eduardo Trivella: *Olá, Mr. Miyamoto. Isso deve ser alguma espécie de sinal, pois é o segundo ano consecutivo que o encontro exatamente no mesmo lugar.*
Shigeru Miyamoto: Que tipo de sinal?
ET: *Um sinal de que os jogos para GameCube vão arrebentar!*
SM: Nem precisa de sinal. Os jogos são demais! O que você achou?
ET: *Adorei! Não vejo a hora de jogar amanhã na feira! O que aconteceu com a sua mão?*
SM: Machuquei jogando beisebol. Caí e enfiei a mão em um buraco.

Logo depois, ambos saíram do elevador e se dirigiram para a entrada da festa. Eis que o segurança pede o convite para Miyamoto. Ao que Trivella diz: "Ei, meu amigo! Esse cara não precisa de convite! Ele é a Nintendo!" O velho Shigeru fez um cumprimento ao estilo japonês, deu um sorriso... e caiu na gandaia, porque ninguém é de ferro!

**Os CDs que demos de presente ao mestre:**
**Tom Jobim** Canta Vinícius de Morais
**João Gilberto** Ao Vivo
**Joyce** Tom Jobim, os anos 60
**Ela Kobhiaco** Bucha e Pólvora
**Tim Maia** e **Jorge Ben** O melhor de 2

# GameCube

## O melhor video game do mundo? Com toda certeza

Depois de tudo o que falamos nas páginas anteriores, achamos difícil alguém ainda estar questionando a qualidade do GameCube. Vamos dizer sem dúvidas ou medo de ser feliz: o Nintendo GameCube detona! E não estamos falando isso só porque somos a revista oficial e fãs de carteirinha de tudo o que a Nintendo faz. A opinião é unânime de quem passou pela E3 e viu/jogou os games do console. Não teve pra concorrência: o dono da E3 deste ano foi o GameCube. Não só pela inegável potência gráfica e sonora ou pela melhor jogabilidade de seu joystick, mas principalmente pela excelência de seus primeiros games. E olha que eram apenas versões demo dos jogos! Imagine só quando eles estiverem completos!

Tudo o que foi apresentado em versões jogáveis era de altíssimo nível. É claro que alguns ainda estavam em versões iniciais de desenvolvimento, mas já mostraram muito potencial. Era o caso de **Kameo**, **Wave Race: Blue Storm**, **NBA Courtside 2002** e **Madden 2002** (futebol americano da Electronic Arts). Outros jogos já estavam mais lapidados e deixaram a gente com o queixo lá embaixo. Foi o caso do alucinante **Star Fox Adventures: Dinosaur Planet** e **Eternal Darkness**. E claro, tiveram os preferidos de todo mundo, os mais concorridos, os mais surpreendentes: **Luigi's Mansion** (arrasador!), **Pikmin** (maluco!), **Super Smash Bros. Melee** (fantástico!) e **Star Wars: Rogue Leader – Rogue Squadron II** (para muita gente, o melhor game de toda a E3).

Nessa leva toda, não estamos contando os games que só apareceram em vídeo. Claro, não é muita coisa, mas já foi o suficiente para nos deixar na ansiedade. **Metroid Prime**, por exemplo, nos deixou na mão. Temos que confessar que esse era o game que a **Equipe NW** mais esperava ver na E3, mas nem tudo saiu do jeito que esperamos... a mercenária Samus Aran apareceu só em rápidas cenas em vídeo, mas isso só nos deixou mais esperançosos de que a Retro Studios continua tocando bem o negócio. O RPG **Raven Blade** (o outro projeto da Retro) também nos pareceu bem interessante, apesar de também só ter aparecido em cenas muito rápidas. As demos que a Kemco exibiu dos games **Batman: Dark Tomorrow** e **Universal Studios: Theme Park** impressionaram, assim como as surpreendentes aparições de **Donkey Kong Racing** e **Mario Kart** no vídeo da Nintendo. Ficamos mais felizes ainda com as confirmações de **Turok Evolution**, **Tony Hawk's Pro Skater 3** e **Phantasy Star Online Ver.2** (da Sega). E tem muito mais vindo por aí. O fim de ano promete ser bem divertido...

Este é o logo oficial do GameCube

### E o Controller mudou!

Imagine só nosso desespero: a **Nintendo World 33** chegou às nossas mãos, toda bonitona e com aquela matéria bacanuda sobre o Controller do GameCube... e dois dias depois, ficamos sabendo que a disposição dos botões foi alterada!

A mudança foi pequena, mas significativa: o botão B, que era verde e tinha formato de "feijão", ficou arredondado e vermelho. O botão A só mudou de cor, de azul para verde, e o Start encolheu e se tornou cinza. Já que as mudanças não foram assim tão grandes, tudo o que falamos naquela matéria continua valendo.

Mas já dissemos que só segurando o Controller pra sentir como ele realmente é. E isso é, obviamente, a mais pura verdade. O tamanho é ideal: ele encaixa perfeitamente na mão e não dá sensação de sobra nem falta. Os dedos indicadores naturalmente se dirigem aos botões L e R, que são os mais confortáveis de se apertar. Eles são analógicos, ou seja, são equipados com um dispositivo que permite dosar a intensidade do toque. O botão A, bem maior e em posição central, é aquele que naturalmente é o mais usado, e por isso mesmo, é bem macio. Já o botão B e o Z são um pouco mais duros (às vezes até incômodos, diga-se de passagem).

As alavancas merecem um parágrafo só para elas. O direcional digital é pequeno e foi pouco usado nos games que jogamos, mas não apresentou novidade em relação aos consoles anteriores. Já a analógica é um pouco menor e mais "baixa" que a do Controller do N64, o que dá bem mais precisão no toque. A alavanca C também é pequena, e exige um pouco de habilidade para conseguir se acostumar. No geral, o novo Controller não é tão simples de ser manejado logo de cara, e exige treino para dominá-lo. Depois de se acostumar bem, ele se torna uma extensão de sua mão e não dá mais vontade de largá-lo!







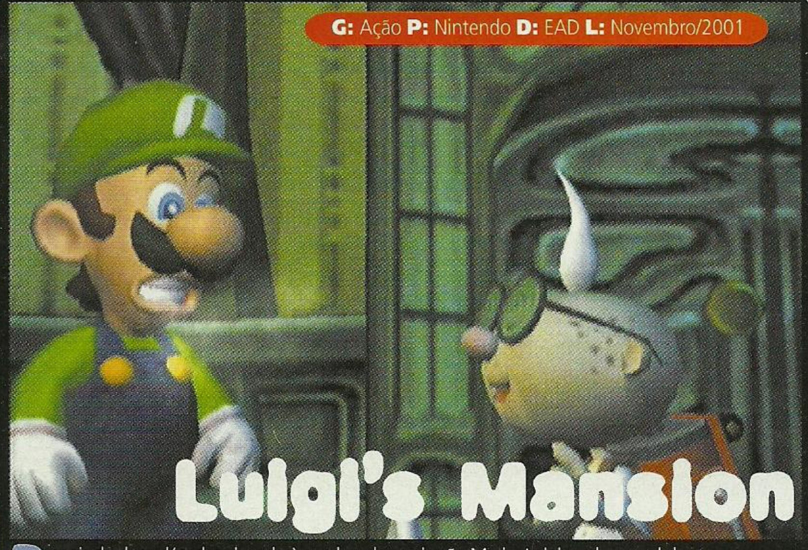
A Nintendo of America revelou sua lista de projetos em desenvolvimento para o GameCube. Na E3, foram anunciados 48 games para o console. Lembre-se que muitos dos games abaixo ainda estão em processo inicial e podem ser retirados da lista ou ter seus nomes modificados. Sinta só o tamanho da encrenca.

18 Wheeler: American Pro Trucker Acclaim
All-Star Baseball 2002 Acclaim
All-Star Baseball 2003 Acclaim
Animal Forest Nintendo
Batman: Dark Tomorrow Kemco
Crazy Taxi Acclaim
Dave Mirra Freestlye BMX 2 Acclaim
Donkey Kong Racing Nintendo/Rare
Donald Duck Ubi Soft
Eternal Darkness Nintendo
Extreme G3 Acclaim
Hot Wheels THQ
Jeremy McGrath Supercross World Acclaim
Jimmy Neutron Boy Genius THQ
Kameo: Elements of Power Nintendo/Rare
Largo Winch Ubi Soft
Legends of Wrestling Acclaim
Luigi's Mansion Nintendo
Madden NFL 2002 Electronic Arts
Mario Kart For GameCube Nintendo
Metroid Prime Nintendo
Mickey for GameCube Nintendo
Monkey Ball Sega of America
NBA Courtside 2002 Nintendo
NFL Blitz 2002 Midway
NFL Quarterback Club 2002 Acclaim
NHL Hitz 2002 Midway
Phantasy Star Online Version 2 Sega of America
Pikmin Nintendo
Rally Simulation Ubi Soft
Raven Blade Nintendo
Rayman Tribe Ubi Soft
Rogue Spear Ubi Soft
Rugrats THQ
Scooby-Doo THQ
Spider-man: Movie Activision
SSX Extreme Electronic Arts
Star Wars: Rogue Leader - Rogue Squadron II LucasArts
Star Fox Adventures: Dinosaur Planet Nintendo/Rare
Super Smash Bros. Melee Nintendo
Tarzan Ubi Soft
Tetris Worlds Ubi Soft
The Legend of Zelda Nintendo
The Powerpuff Girls BAM!
Tony Hawk's Pro Skater 3 Activision
Universal Studios: Theme Park Kemco
Turok Evolution Acclaim
Wave Race: Blue Storm Nintendo

# "Ele é pequeno... mas faz muito barulho!"

**Shigeru Miyamoto**, diretor de criação da Nintendo, apresentando o GameCube.

Legendas: **G:** Gênero **P:** Publisher **D:** Desenvolvimento **L:** Lançamento




## Luigi's Mansion

Depois de duas décadas vivendo à sombra de seu irmão Mario, Luigi ganha papel de destaque em um game de lançamento do GameCube. E por falar em destaque, esse foi um dos games que mais teve a atenção da Nintendo durante a conferência de imprensa antes da E3, inclusive com uma demonstração do próprio Shigeru Miyamoto.

Em **Luigi's Mansion**, a versão verde e mais magra de Mario ganha uma mansão em um concurso. Quando vai receber seu valioso prêmio, descobre que seu irmão, que deveria ter chegado antes dele, não está em lugar algum! Armado apenas com uma lanterna e um aspirador de pó, Luigi recruta a ajuda de um pesquisador paranormal e parte em busca de Mario. Ele morre de medo de fantasmas, mas em contrapartida, as almas penadas não suportam os raios de luz emitidos pela lanterna. Isso deixa as coisas bastante equilibradas entre Luigi e as assombrações.

A nova criação de Miyamoto apresenta transparências e efeitos de iluminação que, literalmente, não são desse mundo. Em uma cena, Luigi gira uma maçaneta que reflete sua imagem e o cenário de fundo, ao mesmo tempo que mistura tudo com o tom dourado da própria maçaneta. Foram apenas três dias de feira, e em todos eles não era possível resistir à tentação de dar uma passadinha nas estações com o jogo para dar mais um rolezinho pela casa mal-assombrada. E três dias, jogando uns vinte minutos por dia, foram suficientes para destrinchar o demo da E3 e sentir que **LM** tem potencial para ser um dos melhores games de todos os tempos!

Da mesma maneira que o Controller do N64 revolucionou o modo como os games eram jogados há cinco anos, a mesma coisa está prestes a rolar com o Cubo. O novo joystick simplesmente derrete nas mãos quando se controla Luigi pelos corredores da mansão! Enquanto a alavanca de controle serve para direcionar o facho de luz da lanterna, o botão C, que também é analógico, controla os movimentos do bigodinho. Os fantasmas ficam paralisados quando são iluminados e devem ser sugados para dentro do aspirador de pó com o botão R, outra tecla analógica. E o aspirador não serve apenas para eliminar almas penadas. Em um banheiro, Luigi vê, por trás de uma cortina, uma silhueta feminina em uma banheira. Imagina se o italiano safado não vai usar o poder de sucção do aspirador para puxar a cortina e descobrir o segredo por trás dela? Quer dizer, isso depende de quem estiver jogando – Luigi não é tão safado assim. Mas isso pouco importa. O que importa mesmo é ver todos aqueles efeitos de deformação que a cortina sofre quando é aspirada. Coisa de louco!

Aliás, tudo nesse game é coisa de louco. Espere até ver a poeira que levanta do chão quando Luigi anda! E, verdade seja dita, ele ainda não mostrou nem metade do que o GameCube é capaz! Vai ser difícil agüentar mais quase cinco meses pra colocar as mãos nessa aventura do irmão de Mario. E por falar nisso, uma coisa que nunca ficou bem clara: se Mario e Luigi são os Mario Brothers (ou Irmãos Mario), o nome inteiro de Luigi é Luigi Mario e o nome inteiro do Mario é Mario Mario? Já sei no que vou pensar durante esses cinco meses...




## Metroid Prime

Sem dúvida nenhuma, a série **Metroid** é uma das mais cultuadas da atualidade. Apesar de toda nossa expectativa, Samus Aran, a heroína da saga, acabou não dando as caras na E3. Tudo o que vimos foi um rápido vídeo na conferência de imprensa da Nintendo, que apresentava a moçoila detonando alienígenas, muitas explosões, e o nome definitivo do game: **Metroid Prime**. Apesar de não ter sido demonstrada em detalhes como ocorreu com **Super Smash Bros. Melee**, **Luigi's Mansion** e **Pikmin**, Samus arrancava aplausos e gritos de histeria da platéia sempre que aparecia brevemente no telão. Claro que esperávamos muito mais, mas essas curtas aparições foram suficientes para manter acesa a chama metroidiana em nossos corações. Mesmo assim, já pode ser considerado um dos mais esperados do GameCube.

No que deu pra notar, o trabalho feito pela Retro Studios é de deixar de cabelo em pé. Utilizando uma perspectiva em primeira pessoa, **Metroid Prime** consegue preservar toda a sensação dos games originais ao colocar Samus em ambientes gigantescos recheados de criaturas gosmentas e rastejantes, os chamados Metroids. Só não tem mesmo previsão de lançamento, por enquanto. Vamos torcer para não demorar muito. Peter Main, da Nintendo of America, adiantou que novas informações sobre esse game serão reveladas na Spaceworld. Só nos resta esperar.





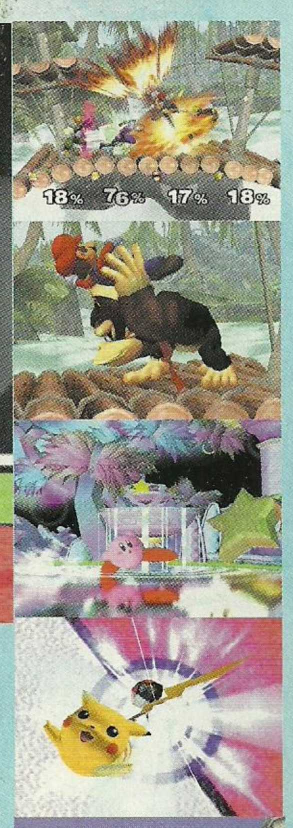
# "Queremos nos tor[...] de entretenimento [...]

Satoru Iwata, gerente de planejamento da Nintendo, durante a apresentação do novo console.

## Super Smash Bros. Melee



G: Luta P: Nintendo D: HAL Laboratories L: Novembro/2001






Dias antes da E3 começar, já se falava na miúda sobre uma possível seqüência de **Super Smash Bros.** para GameCube. Tudo foi comprovado logo no início da apresentação da Nintendo à imprensa. A franquia retornou, e garantimos: vem mais poderosa do que nunca. Quer dizer, se você já gostava do game no N64, vai chapar nesse aqui.

A versão para GameCube se chamará **Super Smash Bros. Melee**. Melee significa, entre outras coisas, bagunça, pancadaria generalizada. Ou seja, o nome perfeito para um game mais perfeito ainda. "Melee" era também o que se via no estande da Nintendo, ao redor das estações de jogo de **SSBM**. A concentração de gente só não era mais insuportável porque havia muitas máquinas disponíveis.

Antes do início do game há um pequeno tempo de loading (uns três segundos), mas nada que assuste muito. Os gráficos beiram o absurdo: cristalinos, vivos e brilhantes. A estrutura de jogo funciona exatamente da mesma maneira que a versão do N64, só que com toneladas de melhorias. Além da presença dos personagens tradicionais, como Mario, Link, Donkey Kong, Kirby, Yoshi, Samus, agora há algumas aparições muitíssimo especiais: Peach (a Princesa), Sheik (o disfarce da Princesa Zelda em **Ocarina of Time**), Ice Climber (do clássico de Nintendinho do mesmo nome), Bowser (o eterno inimigo de Mario), Kid Icarus, entre outros ainda não revelados. Cada personagem possui habilidades idênticas às dos games que participa, assim como os cenários, cada um representando os games estrelados pelos personagens/lutadores: tem a Corneria de **Star Fox**, Kongo Jungle de **Donkey Kong Country**, Great Bay de **Zelda** (com a lua e tudo), Mute City de **F-Zero** (cheia de naves que atropelam quem estiver distraído), Dream Land de **Kirby** e até Onett de **Earthbound**.

De resto, tudo igual. Os itens são muitos (caixas, bombas e até Pokébolas com criaturas lendárias), e rolam sem parar pelo cenário. A cada bordoada bem dada, voam moedas que podem ser acumuladas. Cada luta tem uma certa duração, e vence aquele que cair menos vezes ou sofrer menos na porcentagem final.

A jogabilidade é o grande teste do Controller do GameCube, já que todos questionavam como um game de luta iria se comportar. A resposta é: muito bem! O botão A faz o golpe normal, o B faz o especial, e os outros golpes são realizados com combinações entre essas teclas e o direcional. O R serve para defender, o L para provocar o oponente e X e Y servem para saltos. Muito botão? Sim, mas você vai se acostumar.

E a verdadeira zoeira só é revelada no final: uma batalha maluca contra múltiplos inimigos, todos na tela ao mesmo tempo! Pode ter certeza: **Smash Bros. Melee** vai, literalmente, arrebentar o GameCube.

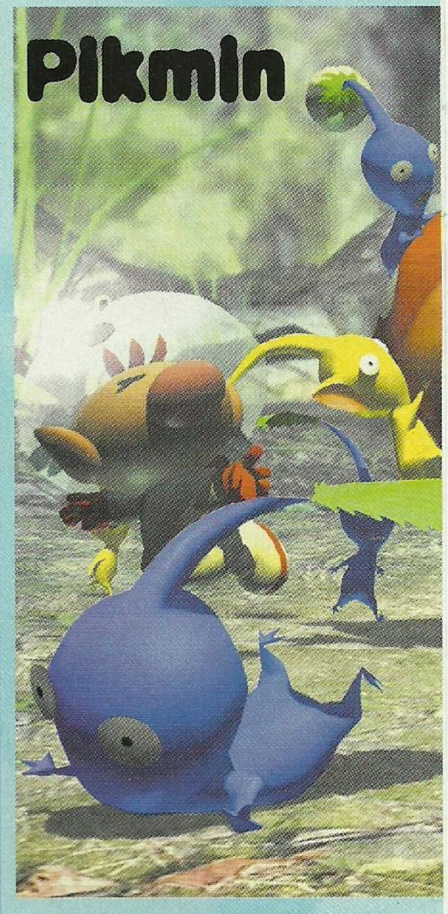
**Personagens jogáveis**

- Samus Aran
- Fox McCloud
- Captain Falcon
- Yoshi
- Donkey Kong
- Pikachu
- Link
- Ness
- Mario
- Bowser

**Personagens Secretos**

- Kirby
- Peach
- Ice Climber
- Sheik (Zelda)
- Kid Icarus

## Pikmin

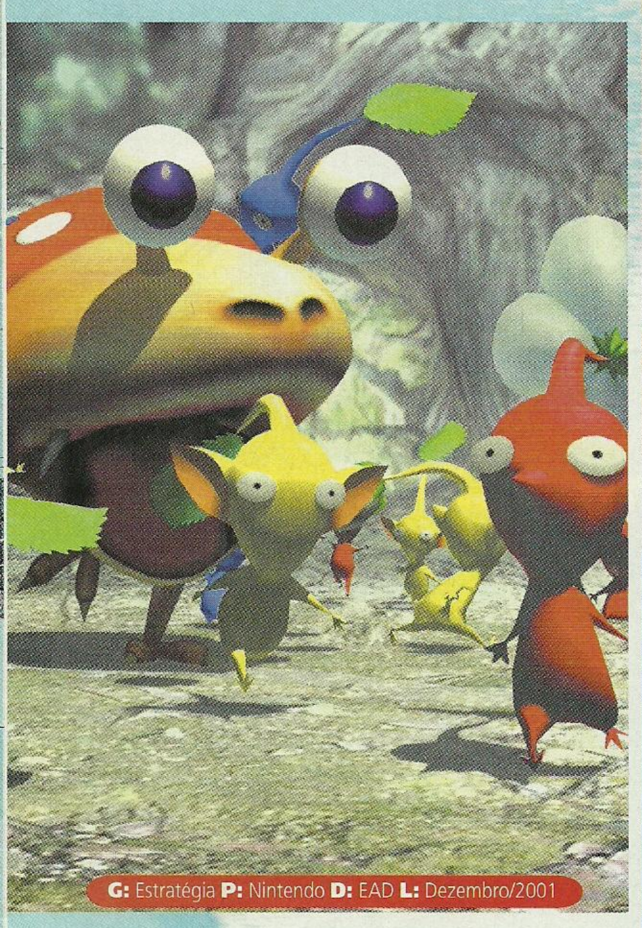


Pikmin? Será que não é **Pokémon** e escrevemos errado? Não, é isso mesmo. Este é o nome do projeto secreto de Shigeru Miyamoto para o GameCube revelado na E3. Um belo dia, ele começou a imaginar como seria se existissem pequenos seres escondidos no jardim de sua casa. E foi dessa premissa que surgiu a idéia maluca: um E.T. caiu no planeta Terra e teve sua nave toda danificada. Eis que surgem os Pikmin, pequenos insetinhos coloridos, parecidos com formigas, que vivem escondidos em jardins. Eles brotam do solo como vegetais, vivem em grupos numerosos, têm perninhas e bracinhos, mas livre arbítrio nenhum: eles só fazem o que você mandar. O esquema é dar ordens para cada um executar certas tarefas.

E são tarefas pesadas: derrubar muros e árvores, empurrar "fichas" enormes e enfrentar insetos cem vezes maiores, até serem arremessados longe. Suas ações



nar a maior empresa do mundo!”



**G:** Estratégia **P:** Nintendo **D:** EAD **L:** Dezembro/2001

influenciam o ambiente a sua volta, e isso deve ser feito para limpar terreno, habilitar novos Pikmin e cumprir seus objetivos. Você pode aumentar o número de Pikmin escavando-os do solo. Quanto maior o grupo, mais rápido o trampo. E tempo é algo crucial: tudo deve ser feito até o pôr-do-sol.
Os monstrinhos têm comportamento completamente acerebrado e suicida. É até engraçado ver uma fila enorme de Pikmin zumbis seguindo seu personagem pra lá e pra cá, sem piscar.
O objetivo final é mesmo terminar o dia de trabalho com o maior número de Pikmin possível. Até cem bichos podem movimentar-se simultaneamente na tela.
Pelo que deu pra perceber, o esquema é bem parecido com games do estilo **Lemmings**, mas de maneira muito mais intuitiva do que antes. Tudo tem o toque de Miyamoto – inclusive, os cenários do game foram todos digitalizados do jardim de sua casa nova!
Jogamos muito, viciamos no negócio e é a idéia mais criativa que apareceu até agora no GameCube.
Se for vendido direitinho, pode nascer uma nova mania por aí...



# Star Wars:
## Rogue Leader - Rogue Squadron II

**G:** Ação **P:** Nintendo **D:** LucasArts **L:** Novembro/2001

Há muito tempo, numa galáxia distante, a épica disputa entre o Império Galáctico e a Aliança Rebelde deu origem a inúmeras batalhas. **Star Wars: Rogue Leader – Rogue Squadron II** para GameCube cobre algumas dessas pelejas, como a perseguição nas trincheiras da Estrela da Morte e a batalha de Hoth (duas fases disponíveis no demo da E3), e tudo com um realismo digno dos filmes de George Lucas. Pode até ser difícil acreditar nessas linhas, mas os caças e naves desse game estão à altura (senão superiores!) dos modelos renderizados dos longa-metragens. Prepare-se para combater o império do mal em onze fases eletrizantes a bordo de naves rebeldes como a X-Wing, A-Wing, Y-Wing, B-Wing e Snowspeeders. Assumindo o controle dos pilotos Luke Skywalker e Wedge Antilles, você pode até dar comandos a seus companheiros de esquadrão, como por exemplo, convocar outros pilotos para voar em formação com sua nave ou mesmo atacar um alvo enquanto você cuida de outros "assuntos".
**Star Wars** é uma das franquias mais conhecidas em todo o mundo, e uma marca que possui inúmeros seguidores. No segundo dia de feira, a fila estava enorme e ainda por cima havia um cara que pegou o controle e não largava mais. O game é uma das coisas mais lindas que eu já vi e eu também não largaria o controle numa situação normal, mas ele já estava jogando há mais de vinte minutos e havia mais de dez esperando a vez de jogar. Não agüentei e comecei a falar: "Terra para líder. Terra para líder. Sua mãe está lhe chamando." Todo mundo da fila caiu na risada e começou a gorar e a pressionar o cara até que ele bateu e explodiu. Sorte nossa!
Para fãs de Star Wars como nós, a sensação de jogar **Rogue Leader** é indescritível. Diversos sistemas podem ter trazido batalhas interestelares em seus games de Star Wars, mas o rasante nas trincheiras da Estrela da Morte nunca foi tão bem recriado como nesse game da LucasArts/Factor 5. Dá até pra sentir uma oscilação na "Força" quando se caça um Tie Fighter nos corredores estreitos! Os tiros laser enchem a tela num festival de cores e vão iluminando todas as superfícies conforme passam por elas. Na opinião de muitos críticos e jornalistas de games com quem conversamos na E3, **SWRLRS2** é o título mais bonito do GameCube até agora. É só você lembrar um pouco: se a parceria Lucas-Factor conseguiu criar um jogaço quando lançou Rogue Squadron para N64, o que você acha que eles conseguiram com um hardware muito mais poderoso? Ainda bem que não estamos mais há anos-luz do lançamento do GameCube...

# "Uma máqui... mas pronta ...



G: Ação P: Nintendo D: Rare L: Novembro/2001

# Star Fox Adventures: Dinosaur Planet

A Nintendo World não acredita nem divulga boatos, mas nesse caso, temos que dar o braço a torcer. Os rumores que apontavam que **Dinosaur Planet** viraria um game de Star Fox tinham razão de existir. Veja como são as coisas: a Rare pegou o projeto, que estava na gaveta desde os tempos do Nintendo 64, deu uma reformulada geral, virou de ponta-cabeça e transformou em algo que ninguém poderia imaginar: **Star Fox Adventures: Dinosaur Planet**. E, diferente das aventuras anteriores do herói, este não será um jogo de combate espacial, mas sim de ação em três dimensões, no estilo Rare. Loucura total!

O paraíso pré-histórico Dinosaur Planet era um lugar onde os habitantes viviam em harmonia com a natureza e todos eram felizes. Até que um dinossauro do lado negro chamado General Scales instaurou o caos no planeta. É tarefa de Fox McCloud e seus eternos companheiros – Peppy, Slippy, Falco – resolverem a situação. O herói usa um bastão como arma e tem a ajuda de um estegossauro chamado Tricky, que realiza trabalhos sujos como escavar e buscar objetos. Aliás, ele se comporta como um cachorrinho: escava, brinca de bola, fica cansado e precisa ser alimentado com cogumelos.

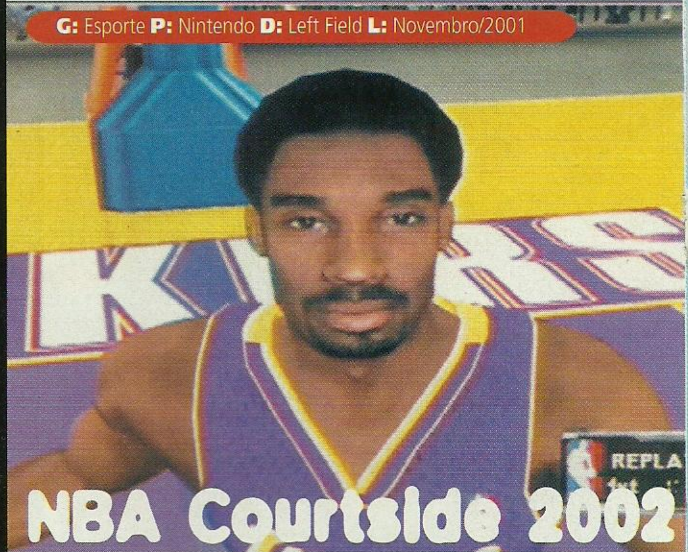
Os ambientes de **SFA** são bem parecidos com aqueles exibidos em **Dinosaur Planet** na E3 do ano passado, mas agora tudo ganhou uma roupagem nova. E as semelhanças com o velho game não ficam só no nome e nos cenários. Krystal, a heroína do projeto anterior, agora é uma personagem que deve ser salva por Fox em um dos estágios.

Outra de suas muitas missões é juntar o maior número possível de Scarabs, pequenos seres místicos que vivem no planeta. Dessa forma, o esquema do jogo pode ser resumido rapidamente: andar, explorar, coletar itens, pegar uns inimigos e enfrentar um chefão no final da fase. E assim como em **Star Fox 64**, os monstros são todos gigantescos e possuem um ponto fraco bem específico.

Há também a possibilidade de se "travar" a câmera com o Y (da mesma forma que era feito com o botão Z em **Zelda**).

As cenas de animação entre cada fase são bem movimentadas e cheias de vozes digitalizadas. A versão que jogamos estava bem crua mesmo, com só três fases (Cloudrunner Fortress, Thorntail Hollow e Dark Ice Mines) disponíveis.

Sabemos que a Rare não é de divulgar muito as coisas antes, para manter aquele suspense. Se entregarem um game bacana no final do ano, está bom pra gente.



G: Esporte P: Nintendo D: Left Field L: Novembro/2001

# NBA Courtside 2002

**NBA Courtside** era o melhor game de basquete no N64 e trazia o astro do Los Angeles Lakers, Kobe Bryant, na embalagem. A versão do jogo para GameCube não é voltada para nenhum jogador em específico, mas apresenta todas as equipes e jogadores da NBA. A versão que jogamos era uma demo criado especificamente para a E3, então é provável que a final contenha todos os atletas que jogarão no ano que vem, inclusive os rookies (novatos) que serão selecionados neste ano.

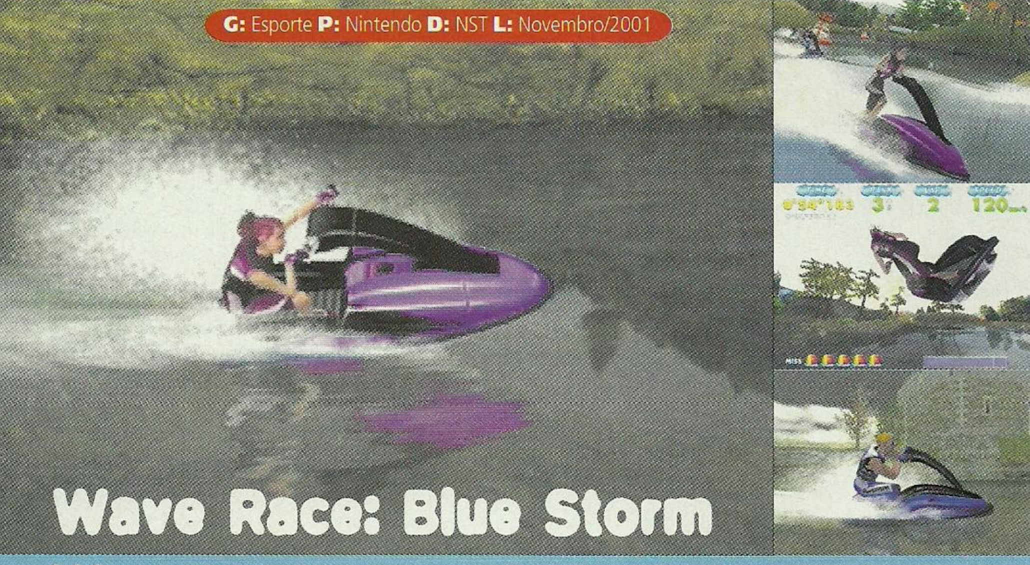
O feeling é o mesmo dos jogos antigos, com grandes melhorias nos gráficos e na velocidade. É bem fácil de controlar os jogadores e de se encontrar em quadra. O nível nos detalhes também impressiona. Após cada encestada, uma bela animação de replay enche os olhos. E apesar da torcida ficar paradona lá no fundo, há aplausos, gritos e vaias. Também haverá narração, mas na versão que jogamos essa opção ainda não estava disponível.

As maiores inovações estão no controle: aqui, o passe pode ser dado com a alavanca direcional C. Isso quer dizer que agora você pode escolher para qual direção passar a bola, e não simplesmente para o jogador mais próximo. Isso é perfeito para quem curte estratégias de jogo, já que dá pra armar as tabelas com muito mais precisão e dar um baile no adversário. O resto é padrão: o A arremessa, o B rouba a bola e a alavanca controla o personagem. Num jogo com quatro pessoas, a confusão fica ainda maior e melhor. Se o seu parceiro não for muito fominha, dá pra fazer um belo trampo conjunto nas quadras.



Simulador é bacana, mas o que queremos mesmo é quebrar a tabela, criar jogadores bizarros, fazer acrobacias malucas e dar porrada no adversário. Ou seja, estamos saudosos por **NBA Jam** e **Hang Time** e outras pérolas do Super NES. Enquanto as empresas não tiverem essa idéia genial, vamos nos contentando com **NBA Courtside**. No geral, o game é divertido e bacana e vai dar para o gasto. Na E3, jogamos uma partida com dois americanos e o resultado não poderia ser outro: dez pontos de vantagem pros gringos no final. Mas tudo bem. Se fosse um game de Soccer (o nosso futebol), eles não teriam chance!

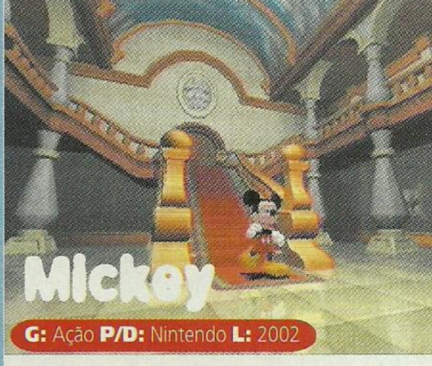
**...na construída hoje, para o amanhã."** Peter Main, a respeito do GameCube.



G: Esporte P: Nintendo D: NST L: Novembro/2001

## Wave Race: Blue Storm

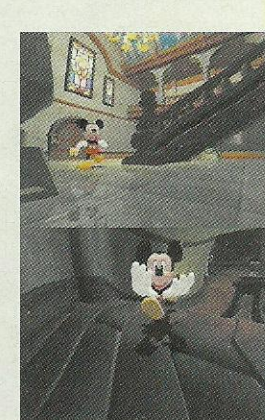
**Wave Race** foi lançado inicialmente para Game Boy, ganhou uma excelente seqüência no Nintendo 64 e agora retorna com força total como um dos games de lançamento do GameCube. Pelo que vimos na E3, o game conseguiu aquilo que parecia impossível: gerar efeitos gráficos melhores que os existentes na versão de N64! O demo que jogamos continha apenas três pistas (Aspen Lake, Southern Island e Strongwater Keep), mas foi o suficiente pra sentir que esse será um daqueles games difícil de largar. Qualquer elogio feito ao visual seria pouco para descrever o ótimo trabalho realizado pela NST (Nintendo Software Technology). Os gráficos da água refletem o cenário e às vezes até mesmo espirram na tela!
Durante a corrida, são oito corredores, entre homens e mulheres. As pistas apresentam vários caminhos alternativos, inclusive alguns que se abrem apenas em determinada volta, e clima variado. Isso significa que é possível correr com tempo ensolarado, nublado e até tempestuoso. E quando chove, o mar não fica pra peixe – e muito menos pra jet-ski. As ondas ficam violentas e é difícil ficar em pé na máquina. Para evitar a marola do adversário, é preciso usar estratégia. Na primeira volta, a água é calma. Na última, o mar está tão agitado que é preciso alterar sua rota para não levar um caldo.
A "tempestade azul" tem Multiplayer para quatro jogadores, e a tela pode ser dividida na horizontal ou na vertical. A jogabilidade é simples, e pra muita gente, é mais fácil de controlar que **Wave Race** para N64: o botão A acelera, X e Z acionam o turbo, Y agacha e L e R ajudam nas curvas. Não havia um Trick Mode no demo, mas é certo que o modo estará presente na versão final. Bom demais!



## Mickey

G: Ação P/D: Nintendo L: 2002

O camundongo de Walt Disney apareceu em diversos games Nintendo no ano passado (no N64 e no GBC), por isso, não foi surpresa quando ele deu as caras no vídeo exibido pela Nintendo. Por enquanto, dá pra dizer pouco sobre este jogo para GameCube: será totalmente tridimensional, colorido e animado. Será voltado para crianças, mas facilmente jogável por adultos. Terá a presença de mais personagens Disney (ainda não sabemos quais). E será bem divertido.



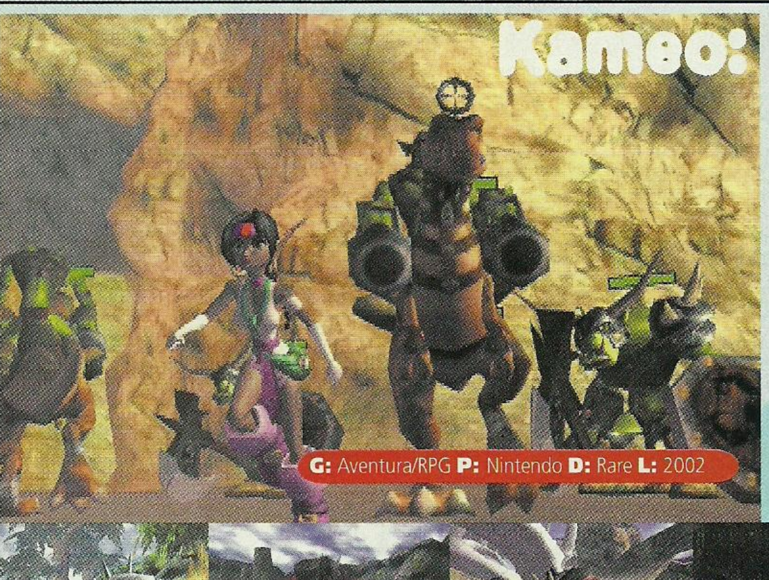
## Eternal Darkness

**Eternal Darkness** era um game jogável na E3 2000. **Eternal Darkness** foi um game jogável na E3 2001. A diferença é que ano passado ele era para N64, e agora está quebrando tudo no GameCube. "Isso era segredo até pouco tempo, mas acho que vocês vão gostar das mudanças", disse à **NW** Denis Dyack, presidente da Silicon Knights, empresa que desenvolve o game e que faz parte do time das second-parties da Nintendo. Realmente, nem se fôssemos aqueles velhos gagás que reclamam quando a sopa está quente e também quando está fria, não teríamos do que nos queixar. O game, que já era bom ano passado, passou por uma cirurgia plástica total: está impressionante, e com certeza vai deixar muita gente com os cabelos da nuca em pé.
No demo exibido na E3, era possível controlar três personagens (dois caras e uma mina), mas esse número aumentará quando o game estiver finalizado. **ED** está chegando para matar a fome daqueles que dizem que a Nintendo só faz "jogo de criancinha", já que apresenta uma temática extremamente adulta, com toques de **Resident Evil** e viagens para diferentes épocas. Tudo é recriado tintim por tintim, seja no estilo gótico dos castelos ou no latim falado por personagens da idade média. Cada um dos personagens usa uma espécie de arma diferente, condizente com sua época. Os gráficos trazem expressões faciais para os personagens e a tela pode ser preenchida com até vinte inimigos bastante detalhados, sem queda na taxa de frames. O revolucionário medidor de insanidade que havia sido apresentado ano passado também foi aperfeiçoado, e agora proporciona um susto atrás do outro. Dependendo das atitudes que você toma durante o jogo, seu personagem começa a sofrer alucinações, o que é refletido na tela através de cenas que você vê, mas que na realidade não estão acontecendo. Achou meio complicado? A **NW** explica: imagine-se num corredor e, enquanto você anda, partes do seu corpo começam a cair pelo chão. Primeiro a cabeça, depois um braço, depois o outro, e, por fim, as pernas. Só sobra o cotoco. Logo em seguida, você se vê inteirinho de novo à frente da porta pela qual saiu. Sinistro ou o quê?
Denis Dyack comentou também que já sabia há um bom tempo que o projeto de **Eternal Darkness** sairia do Nintendo 64 direto para o GameCube. "Era um segredo, e eu nada podia revelar antes. Agora vocês já sabem". Sabemos mesmo, e assinamos embaixo: **Eternal Darkness** está um milhão de vezes melhor no GameCube. E todo mundo que visitou a E3 concorda, já que o game era um dos mais concorridos de todo o estande da Nintendo. Dessa vez sai!



G: Ação (Thriller psicológico) P: Nintendo D: Silicon Knights L: Novembro/2001

# Kameo: Elements of Power



G: Aventura/RPG P: Nintendo D: Rare L: 2002

Ninguém tinha dúvidas que a Rare viria com surpresas neste ano. E a empresa inglesa não nos decepcionou. Além de **Star Fox Adventures**, os ingleses malucos apresentaram uma versão jogável de **Kameo: Elements of Power**, game de plataforma tridimensional bem tradicional e ao mesmo tempo bastante diferente de tudo que eles já fizeram antes. Achou estranho? Então sinta só. Kameo é uma heroína orelhuda, com jeito de índia (uma mistura de Link com Pocahontas, talvez?) e um monte de tatuagens tribais pelo corpo, que vive e protege uma floresta encantada. Um grande e misterioso perigo assola a região, e a única chance de sobrevivência é contar com a ajuda dos animais existentes. Sua tarefa é domá-los enquanto são bem pequenos, e treiná-los. Se tudo der certo, os bichos se tornam criaturas enormes e poderosas (já não vimos isso antes?). Depois, é possível se transformar no tal animal e usar suas habilidades, como planar feito um morcego, saltar como um batráquio, e por aí vai. O que mais chama a atenção – além da semelhança visual com a série **Zelda** e com o estilo de jogo de **Pokémon** – é a qualidade gráfica dos cenários do jogo: detalhados e vivos, como a Rare sabe fazer muito bem. Como o ambiente é inteiramente tridimensional, a câmera pode ser movimentada em 360°, o que dá a impressão do cenário ser maior ainda do que é.

Infelizmente, a versão que jogamos estava muito incompleta (apenas três fases curtas: Koo Forest, Sanctuary Island e Hyaros Lair), e não dava pra fazer/ver muita coisa. Mas deu pra ter uma boa idéia do que vem por aí. Mais um encontro Rare e Nintendo que tem tudo para dar certo.

# Donkey Kong Racing

**Diddy Kong Racing** causou furor quando foi lançado para N64 porque, além de carros, trazia hovercrafts e aviões para as corridas. Agora Donkey, o camarada de Diddy, não quer ficar pra trás e estrela um game de corrida para GameCube, juntamente com Taj, Dixie e outros personagens da turma. **Donkey Kong Racing** não estava jogável na E3, mas um pequeno vídeo mostrou detalhes do jogo. E já podemos dizer que ele é bem diferente: você não vai encontrar nada de carros, aviões, hovercrafts ou qualquer outro veículo. As disputas são feitas em cima de bichos! A macacada sobe no lombo de animais como o peixe-espada Engarde, a abelha Zinger, e muitos outros. Os pegas serão, literalmente, animais! Pena que ainda não deu pra jogar...



G: Corrida/Aventura P: Nintendo D: Rare L: 2002

# Raven Blade

G: RPG/Ação P: Nintendo D: Retro Studios L: 2002

Antes da E3 começar, muito se especulava sobre os projetos da Retro Studios (uma das second-parties da Nintendo). O primeiro deles, todos sabem, é **Metroid**. O outro é um obscuro e muito comentado RPG. Muito pouco foi revelado no evento, mas alguns detalhes conseguimos esclarecer: o nome e o enredo do tal jogo. **Raven Blade** se passa em um período de apocalipse, com um único homem (o herói da história) tentando enfrentar sozinho as sinistras forças do mal. No jogo, Raven Blade também é o nome de uma arma milenar que protege o mundo dos ataques do sinistro Beastlord. Deu para entender alguma coisa? Cenas bem impressionantes do game foram exibidas em vídeo no estande da Nintendo, e é bem provável que mais informações surjam nos próximos meses. Fãs de RPGs, antenas ligadas.

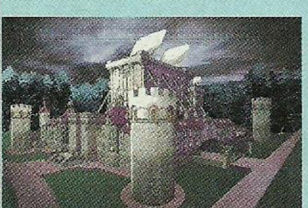
# Mario Kart

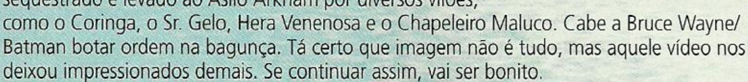
Confirmado: o GameCube também terá uma versão de **Mario Kart**. No vídeo de apresentação que a Nintendo exibiu em sua coletiva para a imprensa, conseguimos enxergar alguns flashes de Mario e Luigi, enormes e coloridos, esmerilhando em alta velocidade em seus karts e correndo em nossa direção. Em seguida, a frase **Mario Kart for Nintendo GameCube** apareceu diante de nossos olhos. A confirmação que faltava veio minutos depois: o nome **Mario Kart** aparecia claramente na lista de futuros projetos, divulgada pela Nintendo of America. Muito pouco se sabe sobre o game até agora, mas certamente ele está já em desenvolvimento. A data de lançamento? Só mesmo no ano que vem.

G: Corrida P/D: Nintendo L: 2002

# Batman: Dark Tomorrow

Game do Batman da Kemco? Quem jogou **Batman Beyond** para N64 se lembra que o resultado não foi dos melhores. Mas parece que a empresa resolveu se redimir da mancada e preparou uma boa surpresa para os fãs do morcegão na E3: **Batman: Dark Tomorrow**. Era apenas um videozinho de um minuto e meio que nem continha imagens de jogo, mas apenas algumas demos de apresentação. Mesmo assim, ficamos completamente embasbacados pela qualidade absurda das cenas. A impressão é de se estar assistindo a um filme ou um desenho animado, tal o realismo das imagens. A história também é original, e foi criada pela própria DC Comics: o Comissário Gordon foi seqüestrado e levado ao Asilo Arkham por diversos vilões, como o Coringa, o Sr. Gelo, Hera Venenosa e o Chapeleiro Maluco. Cabe a Bruce Wayne/ Batman botar ordem na bagunça. Tá certo que imagem não é tudo, mas aquele vídeo nos deixou impressionados demais. Se continuar assim, vai ser bonito.





**G:** Ação **P/D:** Kemco **L:** 2002

# Universal Studios: Theme Park

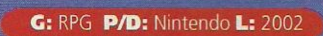
**G:** RPG/Aventura **P/D:** Kemco **L:** 2002



Quem nunca teve a chance de visitar um daqueles parques temáticos americanos cheios de brinquedos e simuladores bacanas poderá pelo menos simular a sensação no Nintendo GameCube. A Kemco está desenvolvendo o maluquíssimo **Universal Studios: Theme Park**. Em poucas palavras, o game é um verdadeiro passeio virtual por todas as atrações do famoso parque dos Estúdios Universal. O Pica-Pau é o seu guia pelo passeio, e sua missão é tentar conhecer todos os brinquedos antes do dia acabar. O game não estava em versão jogável na E3 (apenas um vídeo demonstrativo no estande da Kemco), mas as imagens impressionaram bastante. Vai fazer barulho quando for lançado.

# Animal Forest

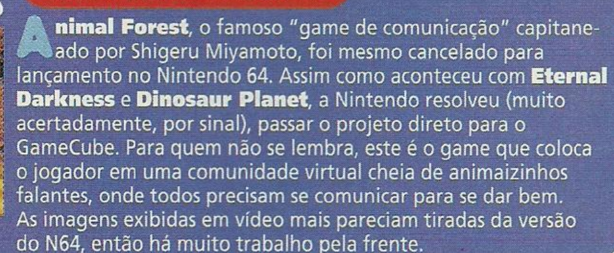
**G:** RPG **P/D:** Nintendo **L:** 2002



**Animal Forest**, o famoso "game de comunicação" capitaneado por Shigeru Miyamoto, foi mesmo cancelado para lançamento no Nintendo 64. Assim como aconteceu com **Eternal Darkness** e **Dinosaur Planet**, a Nintendo resolveu (muito acertadamente, por sinal), passar o projeto direto para o GameCube. Para quem não se lembra, este é o game que coloca o jogador em uma comunidade virtual cheia de animaizinhos falantes, onde todos precisam se comunicar para se dar bem. As imagens exibidas em vídeo mais pareciam tiradas da versão do N64, então há muito trabalho pela frente.

# Madden 2002

A única empresa (além da Nintendo) que apresentou um game jogável para GameCube foi a Electronic Arts. **Madden 2002** é um jogo de futebol americano tradicional, que como todos os outros já lançados deste esporte, vai agradar somente os mais fanáticos. Mesmo assim, é difícil não se impressionar com os gráficos, muito mais bonitos que os das versões dos outros consoles concorrentes. Resta torcer para a EA começar logo a produção de outros jogos para Cube, como a série **Fifa**, **Harry Potter** e **007**.



**G:** Esporte **P/D:** Electronic Arts **L:** Novembro/2001

# Game Boy Color e Nintendo 64: eles também estavam lá!



Tony Hawk's Pro Skater 2

Apesar de em menor quantidade, o Game Boy Color estava muito bem presente na feira. **Pokémon Crystal**, **Dragon Warrior III**, **Harry Potter & the Sorcerer's Stone**, **Mega Man Xtreme 2**, **Dragon Warrior Monsters 2**, **Lufia: The Legend Returns**, **Harvest Moon 3**, **Toki Toki Trouballs** fizeram a cabeça dos fãs do portátil. Já o N64, que marcou presença maciça na E3 do ano passado, teve aparição discretíssima. Desta vez, apenas um game para o console foi exibido: **Tony Hawk's Pro Skater 2**. Como já esperávamos, o game é maravilhoso, muito melhor que a primeira versão (lançada no ano passado). A trilha sonora apresenta novas bandas pesadonas (Rage Against the Machine, Lagwagon, Public Enemy e Anthrax), muitas novas opções e objetivos por fases, possibilidade de comprar novos Tricks e construir suas pistas da maneira que melhor convier. Sai entre julho e agosto por aqui. Na próxima edição tem um belo Preview pra você.

Dragon Warrior III

# E Zelda? E Mario? E Pokémon?

Não pense que nós da **Nintendo World** fomos tão relapsos a ponto de ignorarmos os games acima. O simples motivo de não falarmos sobre eles em nossa matéria é porque... eles simplesmente não estavam lá! Por exemplo, nada de novo sobre **Zelda** do GameCube foi revelado na E3. Tudo o que a Nintendo exibiu foi um curto clip de Link e Ganon se pegando em um combate de espadas – exatamente o mesmo vídeo exibido na Spaceworld em agosto do ano passado. Quando questionado sobre o game, Shigeru Miyamoto limitou-se a dizer para esperarmos pela Spaceworld deste ano. A mesma coisa rolou com o game do Mario para o console (que estava sendo chamado de "**Mario 128**"), que não apareceu nem em forma de vídeo. Tudo bem, **Luigi's Mansion** é superbacana, **Smash Bros. Melee** é destruidor. Mas, desde que o mundo é mundo, a Nintendo sempre lançou um game exclusivo do bigodudo ao mesmo tempo que seus novos consoles. E o que aconteceu desta vez? Quem respondeu (em partes) à questão foi o próprio criador: "Por enquanto, não há nada que eu possa comentar sobre esse game. Aguarde notícias na Spaceworld". Se Miyamoto falou, tá falado.

E se a E3 de 2000 foi marcada pela presença massacrante dos monstrinhos de bolso, o evento deste ano pode ser considerado o inverso. O único game Pokémon exibido foi **Pokémon Crystal**, para Game Boy Color. Por enquanto, nem sinal da versão jogável de Pokémon para Game Boy Advance ou GameCube, como era esperado. Por outro lado, a Nintendo exibiu pela primeira vez o E-Card Reader, o novo acessório para GBA que faz a leitura de certos cards especiais dos monstrinhos (leia mais no Hot Shots desta edição).

# Game Boy Advance

## E o pequenino detonou na E3!

A feira era mesmo da Nintendo. Se o GameCube estava jogável apenas no estande da Nintendo, os estandes das outras empresas estavam tomados por lançamentos para Game Boy Advance. E além de tudo o que já esperávamos ver (os games de lançamento, como **Super Mario**, **F-Zero**, **Rayman**, **Tony Hawk 2**, **Earthworm Jim**, além de **Mario Kart Advance**), apreciamos algumas boas surpresas. Eram tantos games (veja a lista completa na pág. 6) que foi difícil jogar todos. Confira nas próximas páginas os mais importantes.

## Tamanho reduzido, números gigantescos

- Em cinco semanas, foram vendidos no Japão **1,6 milhão** de consoles e **3,1 milhões** de cartuchos.
- Nos EUA, serão colocados à venda **500 mil** consoles no dia 11/6 e mais **500 mil** no final do mês.
- Previsão para março de 2002: **24 milhões** de consoles vendidos.




## Jogo a jogo Detonamos todos pra você

LEGENDAS: **G:** Gênero **P:** Publisher **D:** Desenvolvimento **L:** Lançamento

### Advance Wars

Games de estratégia não é todo mundo que engole. Mas este **Advance Wars** veio para tirar a carga de preconceito que há em cima do gênero. O game manda forte em estratégia de guerra bem animada e muito bem explicada, com modos tutoriais que impressionam pelo nível de detalhe. É tão bem-feitinho que não consegui largar até conseguir cumprir todas as missões. Na opção War Room, uma instrutora explica passo apasso o que fazer antes de encarar as batalhas de verdade. As fases são divididas em dias, e a cada luta vencida você recebe pontos de energia para adicionar aos seus exércitos. Os objetivos vão desde conquistar cidades inteiras até abater exércitos inimigos em montanhas. É perfeito no Game Boy Advance e vai fazer escola.

**G:** Estratégia **P/D:** Nintendo **L:** Setembro/2001

### Aerial Aces

Simulador de aviões antigos não muito realista. Pra falar a verdade, nem deu pra notar muito, já que o game travou assim que colocamos as mãos nele. O jeito é esperar.

**G:** Ação **P:** Majesco **D:** Pipe Dream **L:** Agosto/2001

### Banjo-Kazoole: Grunty's Revenge

O que teria acontecido se Gruntilda não fosse salva por suas irmãs ao final de **Banjo-Tooie**? Esse é o enredo surreal do novo projeto da Rare para o GBA. O estilo de jogo será o mais próximo possível dos games do N64, com perspectiva de jogo em 3D, muitos mundos para explorar e Jiggies e Jinjos espalhados por todos os cantos do cartuchinho. Um modo Multiplayer também está previsto. Pena que só apareceu num rápido vídeo e não deu pra sentir muita coisa. Mas a expectativa é grande.

**G:** Ação **P:** Nintendo **D:** Rare **L:** 2002

### Batman: Vengeance

E o morcegão não poderia ficar de fora da telinha. **Batman: Vengeance** é um side-scrolling tradicional que mais se assemelha ao **Batman** do Nintendinho, lançado em 1990. O herói tem mil e uma bugigangas e sabe bater em vilões como ninguém. Pra nós, está bom.

**G:** Ação **P/D:** Ubi Soft **L:** Setembro/2001

### Bomberman Tournament

Não tem jeito: **Bomberman** é divertido em qualquer console que aparecer. Foi assim no Super NES, no Game Boy, e claro que seria assim no GBA. Só havia um cenário para jogar, mas a diversão é explosiva, como sempre. Naturalmente, haverá um modo para quatro pessoas. E é aí que a coisa fica boa mesmo.



**G:** Ação **P:** Activision **D:** Hudson Soft **L:** Julho/2001

### Bonx

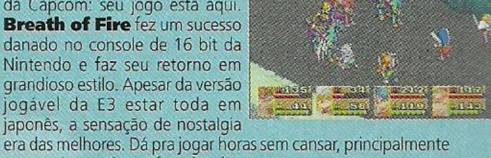
Puzzle adaptado de um game de PC, cheio de cubinhos animados e fases cabeludas. É jogar e viciar.



**G:** Puzzle **P:** Ubi Soft **D:** Planet Interactive **L:** Setembro/2001

### Breath of Fire

Fãs de RPGs, fãs do Super NES, fãs da Capcom: seu jogo está aqui. **Breath of Fire** fez um sucesso danado no console de 16 bit da Nintendo e faz seu retorno em grandioso estilo. Apesar da versão jogável da E3 estar toda em japonês, a sensação de nostalgia era das melhores. Dá pra jogar horas sem cansar, principalmente se esse é seu gênero favorito de game.



**G:** RPG **P/D:** Capcom **L:** 2002

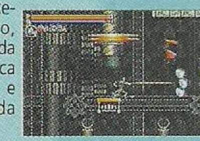
### Caesars Palace Advance

Conjunto de games de cassino para quem curte uma jogatina. Tem caça-níqueis, roleta, baralho... ainda bem que não se perde dinheiro de verdade, senão estaríamos quebrados.

**G:** Tabuleiro **P:** Majesco **D:** Runecraft **L:** Agosto/2001

### Castlevania: Circle of the Moon

Nada de novo aqui. A versão americana de **Castlevania** apresentada na E3 só difere da japonesa pelo idioma. O resto é a mesma coisa, e em breve apresentaremos o Review desse jogaço, que sai nos EUA ainda este mês. A música continua perfeita, e nos pareceu ainda melhor!



**G:** Ação **P/D:** Konami **L:** Junho/2001

### Championship Golf 2002

Mais um game esportivo baseado na franquia ESPN. Parecido com **Mario Golf**, contém esportistas originais, mas sem o charme do game da Camelot. Na verdade, estava bem lento e tosco.

**G:** Esporte **P/D:** Konami **L:** Agosto/2001

### Crazy Chase

Versão de game do Super NES. O personagem principal é o palhacinho Kid Klown, que precisa descer correndo uma ladeira e coletar itens antes da explosão de uma bomba colocada pelo pirata Dirty Joe. A idéia do game é essa: para baixo todo santo ajuda.



**G:** Ação **P/D:** Kemco **L:** Agosto/2001

### Dark Arena

Destruição em primeira pessoa nos moldes de **Doom**. A sangreira rola em corredores escuros e sinistros, com um arsenal de fazer inveja a Schwarzenegger nos bons tempos. Modo para quatro pessoas também está previsto.



**G:** Ação **P:** Majesco **D:** Graphic State **L:** Novembro/2001

### Dave Mirra Freestyle BMX 2

Game de esportes radicais na cola de **Tony Hawk**. Aqui, o lance é fazer o maior número possível de acrobacias em cima de uma bicicleta. Estava muito cru ainda e precisa ser bem lapidado.

**G:** Esporte **P:** Acclaim **D:** Acclaim Sports **L:** 2002

### Dexter's Laboratory: Deesasters Strikes

Dexter criou uma máquina de clonagem e, acidentalmente, fez milhares de cópias de sua irmã Dee Dee. Resultado: desastre! Gráficos bem parecidos com o desenhos, mas a jogabilidade ainda está ruim.

**G:** Ação **P:** BAM! **D:** Virtuacraft LTD **L:** Dezembro/2001

### Diddy Kong Pilot

Mais uma surpresa da Rare que ficou só em vídeo. O estilo de jogo é igual a **Diddy Kong Racing** para N64, só que aqui o veículo usado é um só: avião. Os personagens são os tradicionais integrantes da família Kong, e há também a possibilidade de jogar com os inimigos num modo Multiplayer para até quatro pessoas. Mas o maior avanço é o uso da tecnologia Tilt (a mesma de **Kirby Tilt'n'Tumble**), que vai obrigá-lo a chacoalhar seu Game Boy Advance para controlar seu aviãozinho.



**G:** Ação/Corrida **P/D:** Nintendo **L:** 2002

# "O que vocês vêem aqui é só o começo..."

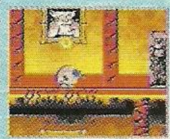
**Peter Main**, dizendo o que todos nós já sabemos.

### Disney's Monster Inc.

Baseado na próxima animação dos estúdios Disney, o game apresenta, como o nome já diz, um monte de monstros estranhos. O principal é um verde e peludo, que precisa encontrar outras criaturas pelo caminho. O estilo é plataforma tradicional.

**G:** Ação **P:** THQ **D:** Natsume **L:** Novembro/2001

### Disney's Atlantis: The Lost Empire



Mais Disney, desta vez baseado no desenho que estréia nos cinemas brasileiros no fim deste mês. Lembra bastante **Prince of Persia**, principalmente na jogabilidade. Os cenários são bonitos e as animações entre as fases são bem definidas.

**G:** Ação **P:** THQ **D:** 3d6 **L:** Julho/2001

### Donkey Kong's Coconut Crackers

Além de criar games de ação bacanudos, a Rare provou que também sabe fazer puzzles. Esse **Donkey Kong's Coconut Crackers** é um projeto para GBA que estava totalmente secreto e só foi mesmo revelado na E3. O objetivo é ajudar o macacão amigo a formar figuras (quadrados ou retângulos) com peças geométricas que caem do céu. A perspectiva não é em duas dimensões como a maioria dos games do gênero, mas totalmente em 3D, o que aumenta ainda mais o nível de dificuldade. O objetivo é formar polígonos retangulares com peças de diversos formatos (simples, duplas, tortas, etc) e de duas cores (vermelho e verde). É preciso posicionar as peças para ajeitá-las da melhor maneira e, assim, eliminá-las. Se a tela lotar de pecinhas, o jogo termina. É um daqueles puzzles divertidos e viciantes que dá pra jogar horas sem parar. Mas só mesmo jogando pra entender como é.

**G:** Puzzle **P:** Nintendo **D:** Rare **L:** Novembro/2001

### Driven

Inspirado no novo filme de Stallone, é um game de corrida parecido com joguinhos de controle remoto, como **R.C. Pro Am**. Se continuar fiel ao filme, será bacana.

**G:** Corrida **P:** BAM! **D:** Crawfish Interactive **L:** Novembro/2001

### Earthworm Jim



O que esperar de um game de Earthworm Jim? Loucura, loucura, loucura, claro! O homem-minhoca estourou no Super NES, passou despercebido no N64 e agora promete deixar sua marca (de lama) no GBA. As ceninhas entre cada estágio são bem feitinhas, o som é engraçadíssimo e a jogabilidade detona. Um dos favoritos da casa, até agora.

**G:** Ação **P:** Majesco **D:** Game Titan **L:** Junho/2001

### Ecks Vs Sever

Tiro em primeira pessoa, estilo **GoldenEye** e **Doom**. Só que está lento demais, e os gráficos ainda precisam ser lapidados. Valeu a tentativa e a ousadia.

**G:** Ação **P:** BAM! **D:** Crawfish Interactive **L:** Dezembro/2001

### ESPN X Games Skateboarders

Games de esportes radicais não vão faltar no GBA. Neste, reforçado no skate, o destaque é a presença de três brasileiros: Bob Burnquist, Lincoln Ueda e Carlos de Andrade. Não é tão bom quanto Tony Hawk 2, mas é divertido. As competições variam de Freestyle, vertical e obstáculos.

**G:** Esporte **P/D:** Konami **L:** 2002

### F-14 Tomcat



Mais um simulador de aviões da Majesco. Desta vez, o piloto controla um F-14 bem radical, e a visão é por dentro do cockpit. Mas também estava em estágios iniciais de desenvolvimento.

**G:** Ação **P:** Majesco **D:** Virtuacraft LTD **L:** Agosto/2001

### Final Fight One

Déjà-vu é o nome que se dá àquela sensação momentânea de já ter vivido uma situação anteriormente. E foi exatamente isso que aconteceu ao jogarmos **Final Fight One**. Foi como retornar aos bons tempos de ginásio e sentir-se com quinze anos mais uma vez! A nova versão está bem melhor do que a versão de Super NES, já que apresenta a possibilidade de escolher três personagens (Guy, Hagar e Cody), além do modo para dois jogadores com Cabo Game Link. E quando os inimigos de fase aparecem, há uma pequena animação com direito a provocação e tudo. Pena que só o primeiro estágio estava jogável, senão teríamos chegado ao final...



**G:** Ação **P/D:** Capcom **L:** Julho/2001

### Fire Pro Wrestling

Luta Livre com 150 brucutus disponíveis e modo de criação de personagem. Até dá pra jogar em quatro pessoas, com o Cabo Game Link. E quer saber? Está bem ruinzinho...

**G:** Esporte **P:** BAM! **D:** Vaill **L:** Junho/2001

### Fortress

Este vai dar o que falar. **Fortress** é um puzzle insano, mas tão insano que é difícil explicar qual é a real do jogo. Dá pra dizer que lembra **Tetris**, que tem um monte de personagens divertidos (parecem saídos do game **The Lost Vikings**) e dá pra escolher o período da história que você vai jogar (Medieval, Pré-História, Futuro, etc). Mais que isso, estraga a surpresa. Vale destacar também o som, inspiradíssimo.



**G:** Puzzle **P:** Majesco **D:** Pipe Dream **L:** Setembro/2001

### Frogger AGB

Mais uma releitura de um clássico para GBA. **Frogger** mostra a vida de um sapinho em sua eterna tarefa de atravessar uma avenida sem ser esmagado. Enquanto desvia de caminhões e carrões esporte, o batráquio precisa coletar itens e moedinhas em quinze estágios.

**G:** Ação **P/D:** Konami **L:** Dezembro/2001

### Golden Sun



O famoso e aguardado RPG da Nintendo não deu as caras na E3 – só apareceu em vídeo. Mas a Equipe **NW** continua na esperança de que esse será o melhor título do gênero para o portátil. Primeiro, é um projeto da Camelot, uma softhouse altamente confiável. Segundo, é publicado pela Nintendo, e eles não se metem em qualquer fria. E pelo visual das telinhas divulgadas, temos certeza que será bom demais.

**G:** RPG **P:** Nintendo **D:** Camelot **L:** Outubro/2001

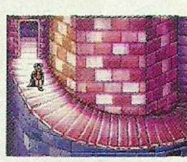
### GT Advance: Championship Racing



Jogo de corrida dos mais bacanas, e, até agora, o melhor do console. Possui todos os carros oficiais, como Daihatsu, Honda, Mazda, Mitsubishi, Nissan e Suzuki. Além de escolher os modelos reais, você pode escolher as cores do carro também. Os gráficos são muito bons e os cenários não se constroem no fundo. Só um detalhe: é extremamente competitivo e muito difícil.

**G:** Esporte **P:** THQ **D:** MTO **L:** Julho/2001

### Harry Potter and Sorcerer's Stone



Baseado na série literária mais bem-sucedida dos últimos tempos, **Harry Potter and Sorcerer's Stone** tem tudo para fazer muito sucesso no GBA e também no Game Boy Color. Além de apresentar todos os elementos da história do primeiro livro, é um RPG dos mais desafiadores. É visto por cima, tem gráficos acima da média, muito papo e missões divertidas. Quem já é fã do bruxinho vai se tornar ainda mais.

**G:** RPG **P:** Electronic Arts **D:** Know Wonder **L:** Novembro/2001

### Hot Potato!



Um dos puzzles mais estranhos que já vimos na vida. Na verdade, pouco entendemos do conceito desse game, que mistura resgate de "batatinhas espaciais", fileiras e cores. Quem sabe jogando bastante fique melhor.

**G:** Puzzle **P:** BAM! **D:** Nintendo **L:** Junho/2001

### Jurassic Park III: The DNA Factor, Park Builder, Primal Fear

Três games da franquia **Jurassic Park** anunciados pela Konami ao mesmo tempo. Todos são baseados no próximo filme da saga, que será lançado neste ano. Dos três, o melhorzinho era **DNA Factor**, que apresentou mais variedade de jogo. Mas por enquanto, não há muito o que dizer.

**G:** Ação **P/D:** Konami **L:** Julho/2001

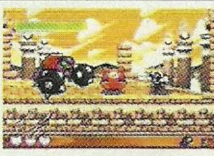
### Kao the Kangaroo



Plataforminha básica com belos cenários. O herói é um canguru boxeador bem simpático, que resolve tudo na base da porrada.

**G:** Ação **P/D:** Titus **L:** Novembro/2001

### Klonoa: Empire of Dreams





Game de plataforma exclusivo para o Advance, com mais de quarenta fases cheias de puzzles e desafios. Klonoa é um gato-herói cheio de energia que precisa combater um monstro que está causando insônia no planeta. A culpa é do imperador do lugar, que baniu os sonhos para conseguir dormir novamente. Complexo, hein?

**G:** Ação **P:** Namco **D:** Namco **L:** Setembro/2001

## Konami: Krazy Racers

Outro game que ficou igualzinho à versão japonesa, com mudança apenas no idioma (até a trilha sonora é idêntica). **Krazy Racers** não apresenta tantos personagens bacanas como **Mario Kart** (veja abaixo), mas pelo menos é bem mais fácil de controlar os carrinhos. É divertido e dá pra tirar um lazer desencanado.



**G:** Corrida **P/D:** Konami **L:** Junho/2001

## Mat Hoffman's Pro BMX



A Activision se especializou em lançar ótimos games de esportes radicais. **Mat Hoffman's** usa a mesma estrutura de jogo de **Tony Hawk 2**, e o mesmo estilo. O objetivo é executar manobras loucas com uma bicicleta em rampas e obstáculos previamente construídos. Vale a conferida.

**G:** Esporte **P:** Activision **D:** Hot Gen Studios **L:** Setembro/2001

## Mario Kart Advance

Os jogos de Game Boy Advance eram muitos na E3 2001. Mas mesmo com tantas opções e novidades, o primeiro game escolhido por nós para uma degustação foi justamente um que já conhecíamos de velho e que já cansamos de mencionar nas páginas da **NW**. Só que falar sobre o jogo antes de jogá-lo é uma coisa. Relatar as primeiras impressões depois de um test-drive é outra totalmente diferente. **Mario Kart** (qualquer uma das versões) sempre foi e sempre será um dos games mais jogados aqui na redação, justamente porque é um game que não importa se você joga cinco minutos ou cinco horas – a diversão é sempre garantida.

A versão para Advance está bem parecida com a de Super NES. Traz a volta das moedas que seguram a onda na hora das colisões, tem (pelo menos) vinte pistas com diversos atalhos, Multiplayer para até quatro jogadores, um modo Battle para fazer todo mundo rachar o bico e promete ser um dos maiores sucessos do GBA. Só um porém: é difícil demais!

**G:** Corrida **P/D:** Nintendo **L:** Agosto/2001

## Mech Platoon

Estratégia em tempo real com robôs estilo Mecha. A perspectiva de visão é a tradicional do gênero, e os robôs podem coletar peças de naves inimigas e construir suas próprias armas.



**G:** Estratégia **P/D:** Kemco **L:** Novembro/2001

## Men in Black: The Series

Inspirado no desenho animado (e não no filme) **Homens de Preto**, o game é um side-scrolling muito pouco criativo. Controlando os agentes J e K, você precisa atirar em extraterrestres sem parar, em nove fases de ação. Só está 50% pronto, mas por enquanto está chato e sem graça.

**G:** Ação **P/D:** Crave Ent. **L:** 2002

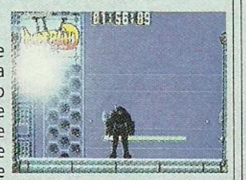
## Mega Man EXE Battle Network

Agora que está em inglês, dá pra entender melhor qual é a desse jogo esquisito do Mega Man. E sabe de uma coisa? Ele é bem divertido! O azulzinho é um Pet (uma espécie de bicho virtual) e deve ser controlado por um tabuleiro todo cibernético e enfrentar Pets inimigos. É estranho, mas é só acostumar.



**G:** Tabuleiro **P/D:** Capcom **L:** Julho/2001

## Metroid IV



Exatos sete segundos: foi esse o tempo que **Metroid IV** para GBA apareceu em vídeo no estande da Nintendo. E o que apareceu na tela não era grande coisa: uma ceninha de Samus de frente, e outra correndo e atirando. Os gráficos estavam muito aquém dos apresentados no game para Super NES, então imaginamos que o desenvolvimento esteja bem no início. O melhor é esperar por mais novidades na Spaceworld.

**G:** Ação **P/D:** Nintendo **L:** 2002

## Monster Rancher 2 Go

Não é **Pokémon** mas tem monstros e porrada. Treine, alimente e crie suas criaturas e prepare-as para brigar e subir no ranking. Dá pra fazer lutas entre duas pessoas com Cabo Game Link, tal qual os monstrinhos de bolso.

**G:** Estratégia **P:** Tecmo **D:** Kemco **L:** Julho/2001

## Namco Museum



Cinco clássicos dos vídeo games revisitados em um só cartucho. **Ms. Pac-Man**, **Galaga**, **Galaxian**, **Dig Dug** e **Pole-Position**. É idêntico e até melhor que a versão para N64, já que é portátil e dá pra jogar em qualquer lugar. Perfeito para saudosistas.

**G:** Ação **P/D:** Namco **L:** Junho/2001

## Nickelodeon Rocket Power

Competição de skate com os personagens do canal Nickelodeon. Tudo em side-scrolling, bem rápido, cheio de animações e gráficos bacanas, parecido com os desenhos animados.

**G:** Puzzle **P:** THQ **D:** 3d6 **L:** 2001

## Pac-Man Collection

Item obrigatório para os fãs do mais comilão dos heróis dos video games: quatro games de **Pac-Man** em um cartucho só. O original, **Pac-Attack**, **Pac-Mania** e o novíssimo **Pac-Man Arrangement**, com mapas e fantasminhas exclusivos.

**G:** Ação **P/D:** Namco **L:** Julho/2001

## Phalanx

Não estava jogável na E3 (se estava, não encontramos). Game de tiroteio espacial em side-scrolling, parecido com **R-Type** e **Gradius** e que fica perfeito no GBA. Vai agradar em cheio aos mais puristas.

**G:** Tabuleiro **P/D:** Kemco **L:** 2001

## Pinobee: Wings of Adventure

Perfeito para quem curte plataformas animadas, é um daqueles jogos com muitas fases e inimigos, bem no estilo Super NES. A abelhinha mecânica Pinobee é bem carismática e cheia de caras e bocas. Os gráficos lembram os de **Rayman**, e possuem alto nível de detalhamento.



**G:** Ação **P:** Activision **D:** Artoon **L:** Junho/2001

## Pitfall: Mayan Adventure

Versão fidedigna do game do Super NES. Os gráficos são muito bons e a jogabilidade não deve nada ao que se espera do GBA. Quem curte o gênero plataforma não pode deixar de conhecer o game. Afinal, **Pitfall** é **Pitfall** desde os tempos do Atari. E é bom demais!



**G:** Ação **P:** Majesco **D:** Pipe Dream **L:** Julho/2001

## Prehistorik Man



Quem jogou muito Super NES certamente se lembra deste aqui. Esta versão está idêntica à de 16 bit, com todas aquelas caretas, efeitos sonoros engraçados e toda a malemolência troglodita do herói.

**G:** Ação **P/D:** Titus **L:** 2002

## Razor: Freestyle Scooter

Não é skate nem snowboard: o tema desse game é patinete, que virou febre em todo mundo no ano passado. Pule, faça manobras e detone sobre duas rodas. Só cuidado para não quebrar o pescoço!

**G:** Esporte **P:** Crave Ent. **D:** Crawfish Interactive **L:** Julho/2001

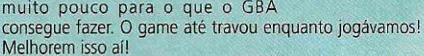
## Ready 2 Rumble Boxing: Round 2

Boxe bem-humorado e cheio de personagens bizarros que fez sucesso no N64. Já no GBA não funcionou tão bem. A jogabilidade é um pouco lenta e os comandos demoram a responder. A questão da visão 3D, característica dos games do N64, foi resolvida de forma criativa: no GBA, o ringue gira junto com os lutadores. O melhor mesmo é ouvir antes da luta, em alto e bom som: "Let's get ready to rumbleeee!".



**G:** Esporte **P:** Midway **D:** Crawfish Interactive **L:** Junho/2001

## Robocop



Pouca gente que joga games hoje se lembra de Robocop, o policial cibernético dos cinemas. Por isso, é até estranho que uma empresa se dê ao trampo de criar um game de plataforma com esse personagem. Nos pareceu muito pouco para o que o GBA consegue fazer. O game até travou enquanto jogávamos! Melhorem isso aí!

**G:** Ação **P/D:** Titus **L:** Maio/2001

## Scooby-Doo and the Cyber Chase

Não deu pra saber muito o que esperar desse game. Uma das fases apresenta Fred sobre um jet-ski, desviando de tubarões. Na outra, Salsicha desbravando os perigos da selva. Os gráficos estão bem parecidos com os que apareciam no Super NES, mas falta capricho ainda. Nem sinal do Scooby-Doo.

**G:** Ação **P:** THQ **D:** Natsume **L:** Novembro/2001

## Sabrewulf



Para os velhos jogadores de Super NES, o nome **Sabrewulf** é bem conhecido. Para quem não lembra, ele é o lutador-lobisomem do excepcional game de porrada **Killer Instinct**. Só que aqui a história é outra. Você é o explorador Sabreman, que tem como tarefa enfrentar um ser meio homem, meio lobo (o personagem-título) que está roubando os bens valiosos de sua cidade. **Sabrewulf** mistura elementos de puzzle com ação e coleta de itens e às vezes até lembra um bom RPG. Está meio misterioso ainda, mas confiamos no taco da Rare.

**G:** Aventura/Puzzle **P:** Nintendo **D:** Rare **L:** Setembro/2001

## Shaun Palmer's Pro Skateboarder

Você se lembra bem de **1080° Snowboarding** do N64? Apesar de Shaun Palmer ser centrado no mesmo esporte, os games têm muito pouco entre si. Não deu pra sentir muito, mas parece que o esquema será "desça a ladeira de gelo e faça umas manobrinhas nos barrancos". Deve ficar melhor quando lançado.



**G:** Esporte **P:** Activision **D:** Natsume **L:** Novembro/2001

## Sonic the Hedgehog Advance



O estande da Sega não estava aberto para todo mundo (por que será?), mas pelo menos conseguimos dar uma boa olhada na estréia do porco-espinho Sonic nos consoles Nintendo. E o que podemos dizer? Maravilha! O mascote azulão da Sega não faz feio nem causa estranhamento num console Nintendo! Botamos uma fé que o game será um hit quando lançado.

**G:** Ação **P/D:** Sega **L:** Agosto/2001

## Super Dodge Ball Advance

Não é uma continuação dos velhos games de **Dodge Ball** para Nintendinho (criados pela Tecmo e com personagens Super Deformed), mas é bom demais. Dodge Ball é a versão profissional do nosso jogo de queimada, no qual o objetivo é acertar o time adversário com boladas violentas. Perde-se muito no quesito humor sem os jogadores cabeçudos e sem as caretas, porém isso não compromete. Cada time é formado por sete jogadores, e cada um tem um número de pontos de vida. Conforme ele é acertado, os pontos diminuem, até chegar ao zero. Daí, ele sai do jogo. É possível dar saltos longos e passar a bola, além de executar movimentos especiais bem mais violentos.



**G:** Esporte **P/D:** Atlus **L:** Junho/2001

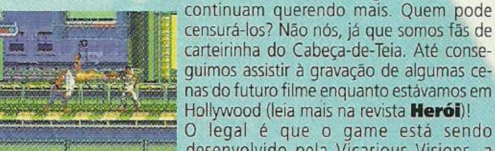
## Super Street Fighter 2: Turbo Revival

O melhor game de luta de todos os tempos está de volta com perfeição. Nós já sabíamos que esse jogo seria demais, mas jogar é outra história. Foram adicionadas lindas animações antes das lutas, e os sons, os cenários e o visual dos dezesseis lutadores permaneceram idênticos às versões do Super NES. E fique sabendo, executar os golpes especiais no GBA é uma moleza só. Os botões A e B destinam-se aos golpes médios, enquanto L e R acionam os fortes. Fácil como num controller do Super NES. A sensação de ouvir as mágicas palavra "Hadouken!" ecoando mais uma vez nos deixaram sorrindo por horas e horas.

**G:** Luta **P/D:** Capcom **L:** Agosto/2001

## Spider-Man: Mysterio's Menace

Homem-Aranha. O herói mais bacana de todos os tempos. Vários jogos já foram lançados com esse personagem, mas os fãs continuam querendo mais. Quem pode censurá-los? Não nós, já que somos fãs de carteirinha do Cabeça-de-Teia. Até conseguimos assistir à gravação de algumas cenas do futuro filme enquanto estávamos em Hollywood (leia mais na revista **Herói**)!



O legal é que o game está sendo desenvolvido pela Vicarious Visions, a mesma empresa que criou **Tony Hawk** para GBA. **A Ameaça do Mysterio** estava com apenas um protótipo em exibição e ainda estava meio cru nos quesitos controles e jogabilidade, mas a qualidade gráfica já impressionou e mostrou que o game tem grande potencial.

Em Nova York, o Aranha enfrenta o supervilão Mysterio, que está usando seus truques de ilusionismo para assumir o controle de Manhattan. Como sempre, Spider-Man usará todas as artimanhas que aprendeu com os aracnídeos para dar conta do bandidão. Já pode ser considerado um dos melhores jogos do Aranha para qualquer console de vídeo game.

**G:** Ação **P:** Activision **D:** Vicarious Visions **L:** Setembro/2001

## Sports Illustrated for Kids Football & Baseball

Joguinhos de futebol americano e beisebol, bem aquém dos games do gênero feitos por outras empresas. Nada a dizer por enquanto.

**G:** Esporte **P/D:** BAM! **L:** Setembro/2001

## Spyro: Season on Ice

O dragãozinho roxo que fez sucesso em outros consoles faz sua primeira aparição em um console Nintendo. E a estréia é muito bem-vinda. "Estamos muito felizes em saber que as pessoas conhecem Spyro", disse Ricci Rukavina, diretor criativo da Universal Interactive, que está desenvolvendo o game. Pelo que deu pra perceber do que jogamos na E3, Spyro se dará bem nas praias Nintendo. Os gráficos estão caprichados e usando e abusando da capacidade de processamento do GBA. No total, serão trinta estágios e três estilos de fases, que variam de primeira pessoa à perspectiva 3D, vista por cima.



**G:** Ação **P:** Universal Interactive **D:** Digital Eclipse **L:** Setembro/2001

## Tetris Worlds

**Tetris** é **Tetris** e não há nem o que se falar. Nada de novo nessa versão, a não ser alguns desenhos e elementos no cenário de fundo. Os cenários se movimentam e simulam o fundo do mar, mas a demo da E3 estava muito tosca ainda (apenas 40% pronta). Mas é muito bom (e necessário) ter **Tetris** no Advance.



**G:** Puzzle **P:** THQ **D:** 3dE **L:** Agosto/2001

## The Powerpuff Girls

Sete fases de tiro em side-scrolling, com as Meninas Superpoderosas querendo detonar o malvado Macaco Louco. Só para fãs das menininhas.

**G:** Ação **P/D:** BAM! **L:** Setembro/2001

## Tiny Toon Adventures: Wacky Stackers

O comentário do game anterior vale para este aqui. **Wacky Stackers** parece o velho **Columns**, uma versão de **Tetris** com blocos e cores.

**G:** Puzzle **P:** Warthog **D:** Conpiracy **L:** Setembro/2001

## Tiny Toon Adventures: Buster's Bad Dream

Esse a gente não entende por que foi exibido na E3. A demo estava tão beta (só dava pra andar um pouco pra frente com o Perninha) que nem vale a pena comentar.

**G:** Ação **P/D:** Conspiracy Ent. **L:** Setembro/2001

## Tom Clancy's Rogue Spear

Baseado no best-seller do escritor americano Tom Clancy, **Rogue Spear** junta espionagem, ação e estratégia. Por enquanto, está muito parecido com **Metal Gear Solid** do GBC.



**G:** Ação **P:** Ubi Soft **D:** Red Storm **L:** Novembro/2001

## Top Gear GT Championship



Corrida de carrões esportivos, em versão idêntica à japonesa. A única coisa que mudou foi o nome do game (que se chamava **All Japan GT**). Destaque para o modo de construção de pistas.

**G:** Corrida **P:** Kemco **D:** Vision Works **L:** Junho/2001

## Tony Hawk's Pro Skater 2

Tem alguma coisa errada aqui. O GBA não é um sistema 2D? Seu hardware não foi desenvolvido para otimizar jogos 2D? Então, por favor, alguém me explique como é que eles conseguiram fazer um jogo como esse **THPS2**!

Na verdade, a explicação é bem simples: os caras da Vicarious Visions são bons pra caramba! Eles mudaram a perspectiva do jogo para uma visão isométrica e conseguiram uma sensação 3D de dar água na boca. Os skatistas foram modelados com aproximadamente trezentos polígonos cada (isso mesmo, polígonos!) e as pistas não poderiam ser mais legais. Afora essa diferença da perspectiva, todos os elementos que fizeram a fama da série do Gavião estão lá: manobras e combos insanos, objetivos dentro das fases, dinheiro para comprar novos skates e muito mais. **Tony Hawk** será um dos primeiros lançamentos do GBA, e a gente não poderia estar mais contente.





**G:** Esporte **P:** Activision **D:** Vicarious Visions **L:** Junho/2001

## Tweety & The Magical Gems

Jogo de tabuleiro (estilo **Mario Party**) com Pernalonga, Patolino, Eufrasino e outros. Cheio de minigames, disputas de cartas e dados. Idêntico à versão japonesa, com somente mudança no idioma dos textos e no nome do game.

**G:** Tabuleiro **P/D:** Kemco **L:** Junho/2001

## Wario Land 4

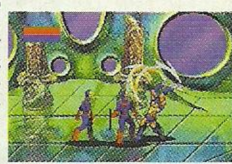


Wario é, definitivamente, um personagem que nasceu para se dar bem no Game Boy. O novo game do (anti) herói é uma prova definitiva disso. A variedade de fases e cenários já chama a atenção logo de cara, assim como a bela animação de abertura. Na versão da E3, apenas duas fases estavam habilitadas: uma delas, somente para iniciantes, com indicações nos cenários com todos os movimentos que Wario deve fazer, como jogar pedras, se arrastar, dar bundadas, tudo com muita carisma e bom-humor e carisma de sempre. Os gráficos estão exuberantes, perfeitos para o estilo plataforma. O bom-humor é predominante: por exemplo, quando é enfeitiçado, Wario vira um zumbi babão e precisa cair num poço de água-benta. Com certeza, é um dos melhores que jogamos na E3.

**G:** Ação **P/D:** Nintendo **L:** Novembro/2001

## X-Men: Reign of Apocalypse

Porrada mutante com muito pouco neurônio. O que isso quer dizer? Só socos, chutes e nada mais. Dá até pra efetuar uns combos malucos e gastar as pontas dos dedos nos botões. Pouco se sabe sobre o enredo, mas deu pra jogar com Wolverine, Ciclope e outros heróis que adoramos.



**G:** Ação **P:** Activision **D:** Digital Eclipse **L:** Setembro/2001



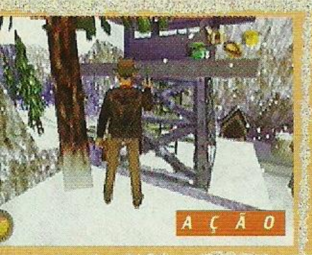

**O que você acabou de ler é só uma pequena parcela do que o Game Boy Advance irá lhe proporcionar até o final do ano. Acompanhe nas próximas edições da Nintendo World mais informações quentes, Previews e Reviews dos principais jogos do novo portátil. Até lá!**

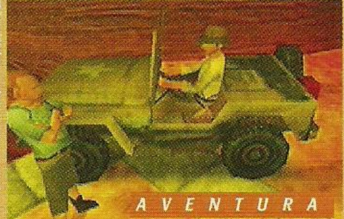
# INDIANA JONES and the INFERNAL MACHINE

## Encontre todos os tesouros das quatro primeiras fases do game!

Por Ronny Marinoto

De chicote na mão e chapéu na cabeça, Indiana Jones está de volta para mostrar aos russos por que é considerado o maior arqueólogo de todos os tempos... e também um grande herói nos video games! Com um enredo envolvente e um protagonista renomado como Indy, o resultado desse jogo para N64 não poderia ser outro: uma aventura com ação e adrenalina de sobra. A Lucas Arts botou pra ferver e caprichou num jogo que lembra bastante o estilo da série **Tomb Raider** de Lara Croft – por sinal, uma personagem inspirada no próprio Indiana Jones –, repleta de desafios e enigmas. Além de inimigos naturais, como aranhas, escorpiões e as temíveis serpentes, você vai trocar tiros com os camaradas russos e até dar de cara com criaturas sobrenaturais. Você terá que suar a jaqueta e ralar muito para conseguir localizar todas as peças da lendária máquina infernal que dá nome ao jogo. Pelo caminho, você vai colecionando seus tesouros e fazendo um pé de meia para comprar os itens necessários à conclusão da missão. São dezessete fases das mais cabeludas, viajando por lugares místicos e perigosos. Isso é melhor do que qualquer Tela Quente!


AÇÃO


AVENTURA


MAGIA

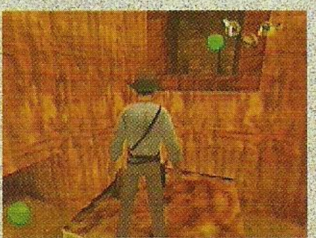

DESAFIO

## O início da aventura

Veja como encontrar todos os tesouros e se dar bem nas quatro fases iniciais.

### Fase 1: Canyonlands

Escale as duas plataformas à sua frente e suba pela escada. Desça do outro lado e arraste a pedra (botão B) para liberar a passagem. Suba na pedra e salte para a direita para pegar o primeiro tesouro. Rastejando (botão R), use a passagem para atingir o outro lado do vale. Salte duas fendas, posicione-se na área marrom e use o chicote para laçar o toco de madeira que ali se encontra. Siga até a construção, mate uma serpente e, já dentro da capela, pegue seu segundo tesouro.



Suba na plataforma de onde você veio e salte para a outra mais próxima da construção. Em seguida, use o chicote novamente. Já sobre a construção, você vai cair numa armadilha e despencará no rio. Nade em direção à nascente, saia da água onde a borda é rebaixada e use a escada para investigar o piso superior. Pegue o terceiro tesouro ao lado do esqueleto, volte para o rio e desça pela cachoeira.

Por baixo d'água, nade para dentro do túnel e alcance uma clareira. Desça no poço para pegar o quarto tesouro, suba a escada no paredão e salte pelas plataformas para alcançar outra escada, que leva à parte mais alta da construção. Pegue então o quinto tesouro, desça pelo buraco à sua frente e faça o caminho até a cachoeira novamente. Saia da água até





### Lojinha do Jones

Sempre que Indy completar uma fase, poderá adquirir alguns itens num local chamado Shop. Por isso coletar tesouros é importante, afinal, sem dinheiro ninguém faz nada nesse mundo. Os itens disponíveis são:

**Medicine:** recupera pouca energia.
**First Aid:** recupera toda a energia.
**Anti Venom Kit:** antídoto contra mordida de cobra.
**Healing Herb:** recupera toda a energia.
**Medicinal Spring:** recupera pouca energia.
**Munição:** depende da arma que você possuir.

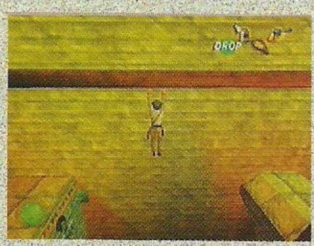



encontrar um pedaço de cerâmica, que faz parte de um mapa antigo. Na fenda do paredão, pegue o sexto tesouro ao lado do explorador desavisado.

Outra fenda bem no meio da montanha esconde o sétimo tesouro. Do lado oposto à primeira fenda, existe uma passagem. Rasteje ali, por baixo da pedra, para encontrar o oitavo tesouro e o nono tesouro ao lado da árvore e do esqueleto. Escale as plataformas e atinja a escada. Salte para o outro lado da montanha e suba a escada que leva ao décimo tesouro. Desça e salte para a passagem que leva à saída do vale, onde está pousado o helicóptero de Sophia.

## Fase 2: Babylon

Escale as plataformas e alcance a base soviética. Use o caixote para saltar sobre a plataforma e depois sobre a casa de transmissão de rádio. Nesse momento, você vai observar uma conversa entre Gennadi Volodnikov e um soldado. Salte para o muro à sua frente, use a técnica de escalar para agarrar-se na fenda do paredão e passar para o próximo muro.




Ao avistar os guardas, siga pelo caminho da direita. Vá até a área do lago e, do lado direito, apanhe um tesouro no vão. Pendure-se na borda do mesmo lado e caia, agarrando-se à borda da janela de baixo. Use a passagem maior para correr e saltar para o outro lado do lago, agarrando-se na borda da janela. Entre na caverna, saque o revólver e faça pontaria nos barris de pólvora. Atire no barril e elimine o guarda da porta da caverna. Saia e elimine mais três guardas do lado de fora. Pegue armas, munição e remédios deixados por eles, desça na parte baixa da construção e suba as escadas. Atravesse todo o corredor e acerte o guarda da saída.

Desça nessa área e localize a alavanca que abre o portão. No corredor, empurre a caixa para o fundo e use-a para subir ao próximo piso. Desça e atravesse a pista. No corredor, use outra caixa para alcançar o alto do muro e caminhe até o final da passarela. Salte sobre o caminhão quando ele parar.

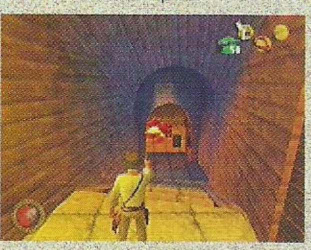



Dentro da fortaleza, elimine os guardas (tome cuidado com aquele que possui um rifle e está no alto). Partindo do portão de entrada, siga pelo lado direito e use o caixote dentro da sala para acessar o piso superior. Na pequena sala com o alçapão, pegue um tesouro. Na varanda, desça a escada, aproxime-se da borda em frente ao vão e use o chicote para "voar" até o outro lado. Use a escada na parede para descer um nível e agarre-se no beiral para acessar esse andar.



Explore o lugar e procure a alavanca na sala à esquerda que abre o portão. Acerte os guardas e siga para o portão que se abriu. Arraste a caixa e rasteje pela passagem até a outra sala. Entre na água e vá pelo corredor da direita. Mergulhe no segundo buraco: a saída está no final do túnel. Essa é a opção rápida, mas menos lucrativa, pois no labirinto submerso estão escondidos dois tesouros.

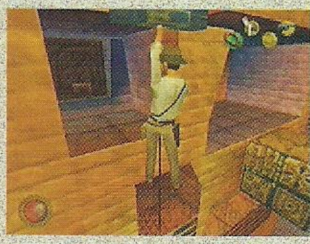
Saia da água e desça a escada da próxima sala. Vasculhe o painel ao lado da porta e volte a subir a escada. Após uma breve cena em que Jones conversa com o guarda, um amigo de Sofia aparece para salvá-lo e lhe entrega a chave da porta. Pegue o rifle do chão, use a chave no painel e retorne ao topo da escada. Equipe o rifle e dispare contra os explosivos, que abrirão um buraco no piso.



Pule dentro do buraco, mergulhe e, no fundo do poço, pegue o tesouro. Submerja e escale até a entrada do nível. Arraste a pedra que está embutida na parede para o elevador descer. Explore o nível e use a peça que Sofia lhe entregou na engenhoca que está em um painel na parede. Volte ao elevador, suba na pedra e salte para a passagem do piso superior. Elimine os escorpiões e aranhas da sala seguinte. Suba na plataforma e acesse o vão intermediário. Procure junto às caveiras por mais um tesouro. Suba pela escada do paredão e, antes do topo, explore o vão à direita: mais um tesouro está perdido ao lado de uma ossada. Volte para a escada e continue subindo até o topo. Caia na plataforma logo abaixo e salte para o outro lado da sala, agarrando-se na saliência. Pegue outro tesouro no compartimento de concreto e salte sobre o pilar no centro da sala, acionando o botão.



Com a passagem desbloqueada, rasteje para dentro da câmara e recolha o item Marduk Idol. Suba a escada do paredão e desça no primeiro vão. Empurre a pedra para fora e volte para a escada, subindo até o topo. Desça sobre a pedra e use o chicote, suba até o próximo nível e pegue Medium Tablet. Caminhe pela ponte quebrada e recolha o Large Tablet do outro lado.



A ponte irá ruir e você deverá saltar para a plataforma do nível abaixo – com isso a outra pedra cairá automaticamente. Pegue o tesouro no buraco, salte para o pilar central e depois para a pedra que caiu. Alcance o corredor e pegue o Small Tablet. Retorne ao elevador e depois à sala da engenhoca. Use os itens no lado direito para completar o painel e ativar o mapa que indica sua próxima parada. Visite a sala secreta próxima ao elevador e lá recolha dois tesouros. Empurre a pedra para fora da área onde se encontra o elevador e acione o mecanismo na parede para ser levado ao topo da construção. Escale o muro, fale com o cara que o salvou e entregue o Marduk para ele.



## Fase 3: Tian Shian

Na montanha gelada, deixe o pára-quedas e vasculhe uma entrada na rocha para pegar um tesouro e uma erva. Desça a trilha e use o revólver se algum lobo se aproximar. Ao final do caminho, salte para o outro lado do penhasco e apanhe outro tesouro. Depois, desça pela escada na lateral do paredão. Passe por baixo da ponte, suba na plataforma e salte para agarrar-se à estrutura de madeira. Suba na ponte e tome o caminho da esquerda (sempre armado). Entre no desvio à esquerda e, após a ceninha, detone os guardas. Salte para a torre, abra a porta e saia para recolher as armas – você terá pouco tempo para isso.



Volte para dentro da torre, desça dois níveis, elimine um guarda e aperte o botão que abrirá a porta para a sala seguinte. Acerte outro guarda, suba nas caixas e salte para agarrar a entrada dos dutos de ar. Vire logo à esquerda. No final do túnel, desça pelo buraco e pegue uma

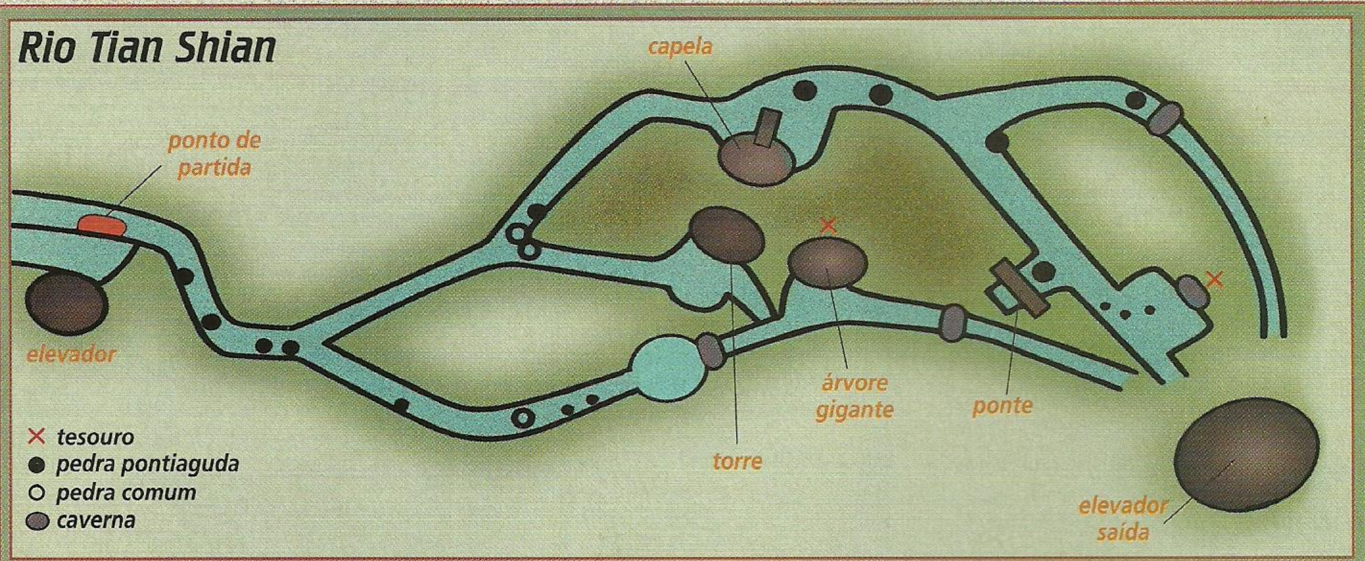


rocha. Passe pela ponte e entre pelo portão do lado esquerdo. Você encontrará um altar e uma pedra com o símbolo da rosa-dos-ventos. Volte para a trilha nevada e siga em frente. Passe por um portal e chegue à cabana onde estão dois guardas. Faça o servi-



De posse dos quatro itens, retorne até o altar com a rosa-dos-ventos, coloque os quatro tocos de vela nas pontas da estrela e acenda-os com o isqueiro. O moinho vai funcionar e a ponte será recolocada sobre o rio. Atravesse-a para seguir viagem.






### LEGENDA DO MAPA

**Árvore gigante:** um tesouro e o Yellow Candle.

**Capela:** Green Candle.

**Torre:** atire na janela de vidro, salte para dentro da torre e puxe a alavanca. Salte de volta para a plataforma do lado de fora, escale o muro e alcance a entrada superior. Pegue o Red Candle.

**Ponte:** logo na entrada da construção, escale a parede para encontrar um tesouro. Atravesse a ponte, entre na sala de máquinas e salte sobre a plataforma móvel mais próxima da parede. Vire-se e salte para agarrar-se na borda do nível superior. O barril impede sua passagem, então pendure-se na borda e passe para o outro lado. Apanhe um kit médico, salte a saliência e pegue um tesouro na capelinha. Entre pela porta do outro lado da sala, suba a escada e encontre o Purple Candle. Volte para a escada e, no quarto degrau, use o chicote para escalar e alcançar um tesouro. Volte ao rio e, no caminho de saída, reme contra a correnteza para alcançar a passagem do lado esquerdo e outro tesouro.

arca de tesouro. Destranque a porta e acesse os dutos novamente. Siga direto e, no final do caminho, desça por outro buraco. Dê uma geral nos armários desta sala para encontrar um bote inflável (Stowed Raft), um kit de reparos e um kit medicinal.

Pressione os dois botões dessa sala para abrir a porta e o portão que dá acesso ao rio. Aproxime-se da água, infle o bote e inicie a descida. Na água, tome cuidado com as pedras pontiagudas. Após duas quedas d'água, você verá do lado esquerdo uma cachoeira, que esconde uma passagem secreta e um tesouro.

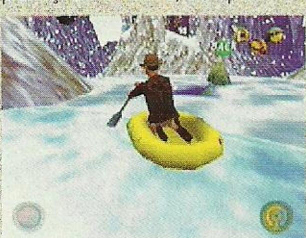
### Comandos do bote

**Botão B:** rema para trás/sai da água.
**Botão A:** rema para a frente.

Volte para o rio e, mais adiante, saia da água na margem esquerda. Siga pela trilha nevada e encontre um tesouro atrás da segunda

ço e reviste o lugar. Continue a caminhada até chegar num poço que possui um sistema de elevador. Nessa área, aproxime-se da água e volte a flutuar com o bote.

Daqui para a frente, o rio se dividirá em três caminhos. Você deve explorar todos os seus afluentes na busca por quatro pedaços de vela e, sempre ao final das descidas, usar o elevador para retornar à nascente. Se o barco furar, você poderá usar o kit de reparos. Faça isso quando o ar do bote estiver no fim, pois se conseguir sair da água antes que ele se esvazie por completo, o ar será renovado. Utilize-se do mapa.



## Fase 4: Shambala Sanctuary

Suba numa das plataformas menores no canto da sala, salte para a plataforma maior, pressione o botão e suba a escada. Atravesse a ponte e, no pátio do santuário, escale o muro do lado esquerdo. Você verá no paredão uma área descascada com tijolos aparentes: escale ali. Desça para pegar um tesouro, depois suba ao topo da muralha. Ande sobre a escada até cair dentro da torre. Desça até o nível mais baixo. Próximo a uma caveira, há uma escada que leva à sala de máquinas do relógio. Puxe o bloco com a engrenagem para sua posição original, encostando-o nas outras peças. Continue em frente e desça mais



um nível. Salte para a plataforma pequena e alcance o solo para enfrentar três feras do gelo.

Empurre a pedra que bloqueia o movimento das peças para o relógio voltar a funcionar. Escale a estrutura de madeira e use o chicote quando necessário. Salte sobre as plataformas da máquina até atingir a mais alta. Dessa plataforma você deverá saltar para o lado esquerdo da estrutura de madeira e apanhar um tesouro. Em seguida, volte para a plataforma e salte para a passagem por onde você veio.

Retorne ao piso do relógio – onde os ponteiros giram no chão – e procure por uma porta e um botão. Pressione o botão, pendure-se na borda do lado de fora da porta e caia na plataforma logo abaixo para descolar outro tesouro. O novo objetivo é chegar ao topo da torre do relógio. No caminho, aperte o botão na parede para acionar duas pontes, possibilitando o acesso ao tesouro no vão da parede do outro lado da sala. Continue subindo e puxe a alavanca do nível abaixo da estátua do relógio. Suba e atravesse pela ponte até a torre do sino. Antes de entrar na torre, pendure-se do lado direito da ponte, acesse a janela lateral e atire na vidraça.



Dentro da torre, desça até o primeiro piso e puxe a alavanca para baixar as escadas. Vá até o nível mais alto e puxe a alavanca que recolhe o sino – com a subida do sino, um tesouro ficará aparente. Retorne à torre e use a alavanca que aciona o pino dentro do relógio. Espere que o ponteiro grande o atinja: isso fará com que a estátua fique ativada. Corra novamente para a torre e puxe a alavanca que chama a estátua, antes que o ponteiro complete outra volta. Ao tocar o sino, ele se erguerá e uma velha lhe entregará uma chave. Use-a na porta trancada da torre do relógio para ter acesso à sala principal do santuário.



Logo à direita, visite os quartos e detone as criaturas de gelo. Suba a escada do fundo, escale a estrutura de madeira e rasteje para a sala isolada. Recupere o item Seal Key, volte e suba pela primeira escada para vasculhar o outro quarto e encontrar um tesouro. Siga para a sala principal e elimine os soldados. Caminhe pela mureta da fonte, escale a região onde se encontra a estátua e gire-a para liberar a água. Gire a estátua novamente para abrir o portão lateral. Ali, pegue um tesouro – agarre o ídolo e rapidamente salte para fora da plataforma que cairá.

Desça a escada, rasteje para escapar do tronco e acerte duas criaturas na próxima sala. Em cima, fique de frente à porta do outro lado da sala e use o chicote. No fundo do corredor há um tesouro: acerte-o com o chicote para escapar da armadilha. Volte, tome o elevador e encaixe a Seal Key no portão. Na próxima sala, pendure-se na borda e caminhe para a direita. Caia sobre a primeira plataforma e salte sobre as outras até encontrar uma passagem que leva à Bronze Key.



Volte para a sala com água, pendure-se do lado direito da madeira que está na porta de saída e despenque na plataforma de baixo. Salte para a madeira do outro lado e escale até o topo, usando o bloco que está embutido na parede. Quando a grade fechar, use a chave no painel e pegue o item Buld Pot. Arme-se com o rifle e detone o guarda que aparece do outro lado. Mergulhe e alcance a plataforma de madeira. Pendure-se na borda e caia no vão logo abaixo, para encontrar outro tesouro.

Faça o caminho de volta até a sala principal, onde se encontra a fonte. Suba a escada, salte para a estrutura de madeira no centro da sala, depois para a plataforma onde está um botão na parede. Acione o botão e retorne para subir mais um nível pela escada. Percorra todo o corredor. Na sala com a porta trancada, atire através da janela para estourar a vidraça do quarto. Nesse mesmo piso, aperte o botão na parede para abrir a porta e mate a criatura. Se quiser, leia o livro. No fundo do quarto, quebre a vidraça, mate o guarda no alto do paredão e pendure-se do lado de fora da janela. Caminhe para a direita e entre pela janela do quarto vizinho. Coloque o Buld Pot sobre o artefato dourado e retorne à sala da fonte.



Suba na estrutura de madeira central da sala, posicione-se sobre a marca e use o chicote. Recolha a planta crescida e vá falar com a velha na torre do sino. A vovó se transformará em uma linda jovem e abrirá os portões do chefe da fase. Encha sua energia e escorregue para a batalha contra o monstro de cristal.

Entre na casa com o símbolo azul, suba e puxe o bloco para dentro. Siga para a casa com o símbolo vermelho, escale a plataforma e corra pela rampa. Atravesse a ponte, continue correndo na rampa e salte para a casa azul, agarrando-se na borda. Passe pelo corredor, atravesse outra ponte e escale as plataformas congeladas. No precipício, use o chicote para chegar ao outro lado. Salte para a entrada da construção e aperte o botão para abrir a porta.



Você está agora no laboratório de Marduk. Pegue a Urgon's Part e escorregue pelo tobogã até o chão. Equipe a Urgon, aproxime-se do monstro e aperte B. Use o ataque por três vezes. O bicho será destruído e você poderá usar a peça para liberar a passagem através da pedra de gelo. Fale com a jovem antes de seguir a jornada. Agora, você possui a primeira peça da Máquina Infernal!



Na próxima edição, mais fases e tesouros de **Indiana Jones and the Infernal Machine**. Até lá!




| AVALIAÇÃO | |
|---|---|
| Gráficos | 9,0 |
| Som | 9,2 |
| Jogabilidade | 8,8 |
| Diversão | 9,5 |
| Replay | 9,0 |
| NOTA FINAL | 9,1 |

| | |
|---|---|
| Tipo de jogo: | Ação |
| Publisher: | Lucas Arts |
| Desenvolvimento: | Lucas Arts/Factor 5 |
| Cartucho de memória: | não |
| Cartucho de expansão: | sim |
| Rumble Pak: | sim |
| Tamanho: | não disponível |

# VAI ENC

**Desafiamos você a resistir a esta promoção.**

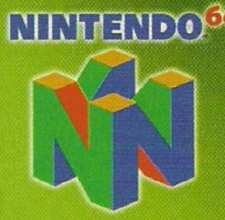
**R$100,00 EM BÔNUS-GAME**

para você levar um desses games. Você escolhe, paga a diferença e recebe o game em sua casa com frete grátis.










NINTENDO 64

# CARAR?

Leo Burnett

É só comprar
o NINTENDO 64 da Gradiente,
podendo pagar fácil, fácil em

**10x 59,90**

(1+9) Total a prazo R$ 599,00*
ou à vista **R$ 489,00**
e pedir o seu Bônus-Game na loja.

Promoção válida até 31/7/01
ou enquanto durar o estoque de N64
nas lojas participantes.

**Regulamento: www.nintendo.com.br
ou (011) 3814-8234.**

O bônus de R$100,00 está vinculado à compra do console Nintendo 64 da Gradiente e é válido somente para a compra de 01 (um) cartucho de jogo direto da Gradiente Entertainment Ltda., segundo os procedimentos descritos no formulário entregue no ato da compra do N64. A escolha do cartucho de jogo da promoção está restrita aos 06 (seis) títulos apresentados neste anúncio.

*Taxa de juros: 4,82% a.m. e 75,93% a.a.

Lojas Participantes:
- Bon Marchê • Carrefour • Casa e Vídeo
- Casas Bahia • DGM • Eletro
- Extra Hipermercado • Fast Shop
- Fotológica • Fujioka • Lojas Americanas
- Lojas do Gugu • Magazine Luiza
- Pernambucanas • Ponto Frio
- Ri Happy • Telerio • Video Game Center





# MARIO PARTY® 3

## E a festa não pára mesmo no Nintendo 64!

Não são raras as ocasiões em que vemos seqüências de jogos sendo lançadas apenas para pegar carona no sucesso de seus predecessores. Em sua maioria sem grandes inovações, com apenas alguns personagens novos e uma ou outra implementação, esses títulos geralmente caem no esquecimento ou terminam por manchar o bom nome dos primeiros games. Para nossa sorte, esse não é o caso da série **Mario Party**. O primeiro **MP** (lançado em 1999) alcançou um sucesso surpreendente, instaurando um novo gênero no universo dos games, sempre copiado mas nunca igualado. O segundo, entretanto, foi apenas uma versão melhorada dele, com alguns novos jogos e melhorias pouco notáveis. Mesmo assim, **MP2** é um caso à parte. Ele pode ser considerado uma ponte, um tapa-buracos lançado enquanto o verdadeiro título estava sendo preparado. Sabe o que isso significa? **Mario Party 3** não é apenas um novo número ou continuação, mas quase um novo jogo.

### Estrela Milenar, me dê o seu poder!

Logo de início é possível notar algumas mudanças gritantes. Agora, a Hudson (empresa responsável pelo desenvolvimento) encontrou uma forma divertida de sanar a maior deficiência da série, criando o Story Mode. Isso tornou **MP3** não apenas um grande Multiplayer, mas também divertido para se jogar sozinho. Aqui você encarna um dos oito personagens e deve chegar ao topo do mundo, vencendo todos os sete tabuleiros e conquistando a Estrela Milenar. Nascida somente a cada mil anos, ela é considerada o prêmio máximo concedido ao melhor dos competidores.

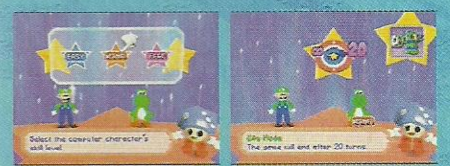
Mas não pense que com isso a festança com seus amigos foi deixada de lado: o Modo Royal Battle voltou melhor que nunca! A competitividade foi elevada a um nível inacreditável, com cada mesa contendo diversos elementos capazes de reverter os resultados de um jogo por inúmeras vezes, desde roubar moedas até mudar de posição no campo de batalha. E, assim como no Story Mode, a cada final de turno os participantes se enfrentam em um dos mais de setenta minijogos diferentes, que são os melhores e mais originais de toda a série. Há, desta vez, uma infinidade de jogos de três contra um, permitindo aos combatentes se unirem e sacanearem aquele que estiver vencendo.

### Vontade de festejar até o amanhecer

Mas a grande novidade mesmo fica por conta da estréia do Duel Mode. Esse modo difere em muito dos demais pela mecânica mais semelhante aos jogos de tabuleiro tradicionais. Nele, os jogadores se enfrentam em



uma das várias mesas exclusivas e devem reduzir a energia do oponente a zero. Para isso, os participantes podem contar com



diversos parceiros, como Goomba, Chomp, Toad e outros personagens clássicos, cada qual com sua habilidade característica (seja roubar





moedas, seja derrotar o parceiro do oponente). Esse modo é bem mais dinâmico, já que os minijogos são disputados somente quando



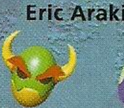
locais especiais do tabuleiro são atingidos, além de poder ser jogado com ou sem um limite de turnos. Infelizmente, apenas dois jogadores podem se enfrentar aqui.

## No mais...

Os gráficos dessa terceira versão estão mais semelhantes a **Paper Mario**, com diversos elementos parecendo desenhos feitos de papel. O som cansa logo pela repetitividade, mas está longe de fazer feio, da mesma forma que a jogabilidade, herdada quase que inteiramente de **Mario Party 1** e **2**. Enfim, **Mario Party 3** pode ser considerada a verdadeira continuação do jogo que mudou a cara dos games Multiplayer para consoles. Nada que mereça algum prêmio ou que vá deixá-lo boquiaberto, mas um grande conjunto geral. Diversão garantida.

**Eric Araki**



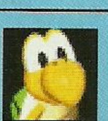






## Você não está só!

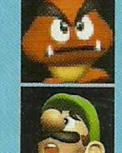
Uma das maiores inovações de **MP3** são os Partners (ou parceiros). No Duel Mode, os personagens podem contar com a ajuda de diversos personagens. Dependendo da posição em que são colocados (na frente ou atrás de seu personagem), eles terão habilidades especiais. Podem ajudar você de diversas maneiras, desde frustrar as investidas do adversário até aumentar sua quantidade de moedas. Por outro lado, para se manter com você, eles precisam receber um montante de moedas do seu personagem – como um salário –, pago a cada novo turno. Dê uma conferida nos parceiros que você pode usar nessa competição alucinante!

### Koopa Troopa



Vem com: Mario
Poder de ataque: 1
Energia: 2
Pagamento: uma moeda
Poder especial: –

### Goomba



Vem com: Luigi
Poder de ataque: 2
Energia: 1
Pagamento: duas moedas
Poder especial: –

### Toad



Vem com: Peach
Poder de ataque: 1
Energia: 1
Pagamento: uma moeda
Poder especial: impede que suas moedas sejam roubadas se você pisar em um espaço com a cara do oponente.

### Bob-omb



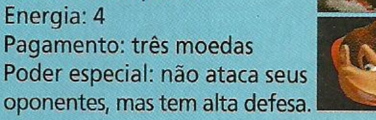
Vem com: Wario
Poder de ataque: 1
Energia: 1
Pagamento: duas moedas
Poder especial: ataca diretamente os parceiros, mas desaparece em seguida.

### Boo




Vem com: Yoshi
Poder de ataque: 2
Energia: 1
Pagamento: três moedas
Poder especial: além de não poder ser atingido por parceiros, ele contra-ataca causando a mesma quantidade de dano que sofreria.

### Whomp



Vem com: Donkey Kong
Poder de ataque: 0
Energia: 4
Pagamento: três moedas
Poder especial: não ataca seus oponentes, mas tem alta defesa.

### Snifit



Vem com: Daisy
Poder de ataque: 2
Energia: 2
Pagamento: cinco moedas
Poder especial: presenteia o personagem com algumas moedas a cada novo turno.

### Baby Bowser




Vem com: –
Poder de ataque: 1
Energia: 1
Pagamento: três moedas
Poder especial: tem 60% de chance de se tornar Bowser e causar quatro pontos de dano nos oponentes.

### Chomp



Vem com: –
Poder de ataque: 1
Energia: 2
Pagamento: seis moedas
Poder especial: ataca tanto o usuário quanto o parceiro.

### Thwomp

Vem com: –
Poder de ataque: –
Energia: 2
Pagamento: quatro moedas
Poder especial: acaba com qualquer ajudante com um único ataque, mas não atinge o usuário.

### Mr. Blizzard



Vem com: –
Poder de ataque: 1
Energia: 3
Pagamento: duas moedas
Poder especial: pode atingir o ajudante que estiver do outro lado do oponente.

### Piranha Plant



Vem com: Waluigi
Poder de ataque: 3
Energia: 1
Pagamento: cinco moedas
Poder especial: permite andar de uma a três casas após ter se movido normalmente.

**AVALIAÇÃO**

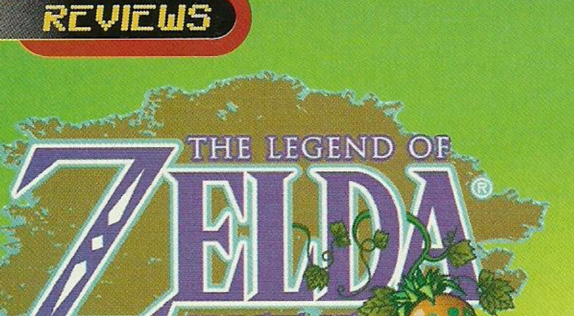
| | | |
|---|---|---|
| Gráficos | 8,0 | **NOTA FINAL** |
| Som | 7,0 | **8,2** |
| Jogabilidade | 7,5 | |
| Diversão | 9,0 | |
| Replay | 8,5 | |

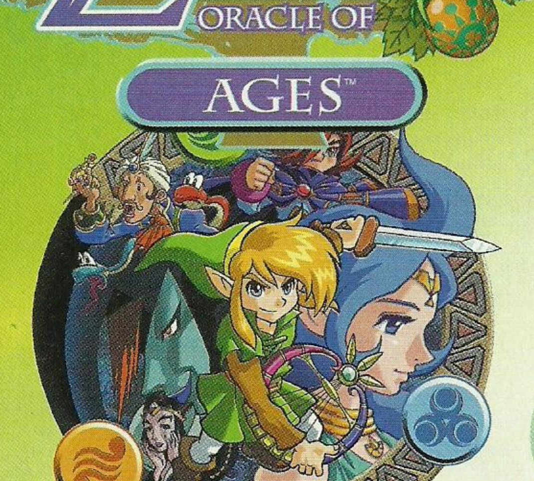
4

RECOMENDADO PARA TODAS AS IDADES

| | |
|---|---|
| Tipo de jogo: | Tabuleiro |
| Publisher: | Nintendo |
| Desenvolvimento: | Hudson |
| Cartucho de memória: | não |
| Cartucho de expansão: | não |
| Rumble Pak: | sim |
| Tamanho: | não disponível |

# Link na tarefa mais complicada de sua vida: estar em dois lugares ao mesmo tempo!




&

THE LEGEND OF ZELDA ORACLE OF SEASONS

Quando o Game Boy Color foi lançado em 98, os fãs assíduos das aventuras épicas do maior herói de Hyrule tinham esperanças que a Nintendo comemorasse o evento nos presenteando com mais um episódio da saga. Entretanto, para decepção geral de todos, o máximo que obtivemos foi um remake de **The Legend of Zelda: Link's Awakening**, batizado de **DX** (Deluxe). O tempo passava e nenhuma palavra era divulgada pela Big N sobre um novo título para o portátil. Quando estávamos à beira de um colapso, a Nintendo soltou a bomba: o novo título de **TLoZ** estava em desenvolvimento não por seu próprio time de criação, mas por uma das mais respeitadas softhouses do mundo, a Capcom.

Contudo, como regem as famosas leis de Murphy, algumas coisas deram errado. O projeto, batizado de **Triforce Series**, seria dividido em três capítulos interligados, cada um representando uma ponta do artefato. Devido a uma série de complicações para fazer os três jogos interagirem, a Capcom acabou por clamar pela ajuda de um poder maior: o mago Shigeru Miyamoto. Ao final, sob a palavra do super-homem, o novo episódio foi dividido em dois jogos, com enredos, tramas e personagens próprios, mas ligados entre si.

### Zelda Gold e Zelda Silver?

Como diriam os imortais da literatura brasileira, "um urubu pousou na sorte de Link". O Exército das Sombras, liderado por seus mais poderosos generais, a sacerdotisa negra Veran e o general impiedoso Onox, invadiu os reinos de Labrynna e Holodrum, terras onde habitam Naryu e Din, respectivamente, os oráculos das Eras e das Estações. Pressentindo o perigo que seria se esses dois pilares elementais fosses derrubados e dominados, a Triforça convocou seu mais valoroso Hylian, Link, para impedir os nefastos planos. Mandado para Labrynna, em **Ages**, Link é



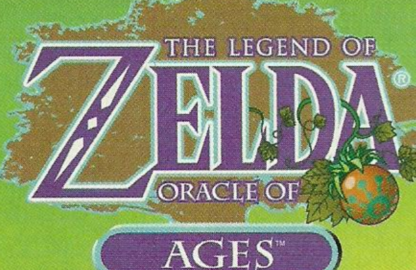


testemunha dos poderes de Veran, que tomam o corpo de Naryu. De posse dos poderes da cantora, ela tem livre acesso ao passado, presente e futuro, podendo moldá-lo a seu bel-prazer. Já em Holodrum, Onox e seus asseclas invadem a caravana da dançarina Din e a levam à força, causando as mais diversas anomalias nas estações do ano. Resta ao corajoso representante da Triforce reunir as oito essências do tempo (**Ages**) e da natureza (**Seasons**) para conseguir forças suficientes para peitar os poderes dos exércitos das sombras.

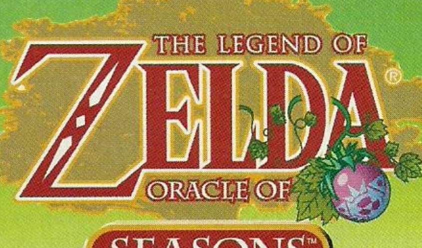
Sim, diferente de outros games multiversões como **Pokémon**, **Harvest Moon** e companhia, **Ages** e **Seasons** possuem tramas particulares, possuindo apenas algumas pequenas semelhanças. Você enfrenta chefes diferentes, dificuldades e obstáculos próprios, e ainda pode contar com um arsenal característico. Mesmo alguns personagens clássicos possuem diferentes papéis nas duas versões, como Impa, por exemplo, que em **Seasons** passa de serviçal real a cozinheira da trupe de viajantes.

"E como as duas versões se comunicam?", você se pergunta. Para resolver esse problema, a Capcom se valeu de dois métodos. O primeiro, códigos secretos encontrados durante um jogo, que podem ser utilizados para conseguir diversos resultados no outro, desde começar com novos itens a elevar a dificuldade dos inimigos. A segunda possibilidade é o uso do Cabo Game Link, que permite começar Ages como uma continuação de Seasons, ou vice-versa. Apesar de exigir que você tenha terminado um dos jogos antes, você inicia sua aventura já com um elevado número de pedaços de corações e itens extras.

*Link, o destemido: de dragões sanguinários a pequenas criaturas sanguessugas, nada é páreo para o nosso herói orelhudo*



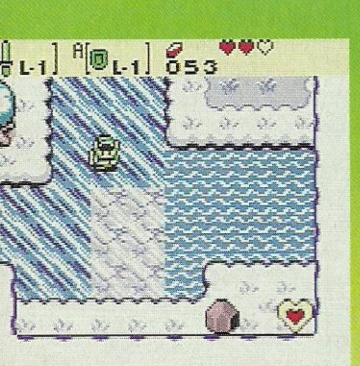

&













### Armado até os dentes

A mecânica foi quase que inteiramente herdada de **Link's Awakening**, com a necessidade de escolher os itens usados em cada botão, exigindo alguma habilidade com o manejo do botão Start. Nada com que os veteranos da saga não se acostumem, mas ainda assim, trabalhoso. E ainda é necessário encontrar bússolas, mapas e chaves para completar cada calabouço. E não pense que você encontrará aqui apenas dois filhotes da versão **DX**. Uma infinidade de elementos foi adicionada à trama justamente para proporcionar um conjunto totalmente novo. Desta vez, em cada parte do mundo existem tipos de árvore que concedem sementes especiais. Delas, você pode obter efeitos surpreendentes ou até mesmo dar origem a anéis possuidores de variados poderes (assim como as máscaras em **Majora's Mask**), o que por si só já abre um leque de possibilidades bem grande. Isso sem mencionar uma infinidade de novos equipamentos criados – sendo alguns próprios de cada versão, como a Luva Magnética e a Capa de Roc de **Seasons** contra o Gancho e o Atirador de Sementes de **Ages**. Destaque especial para os instrumentos principais de **Ages** e **Seasons**, a Harpa das Épocas e o Cajado das Estações, capazes de enviá-lo ao passado e mudar as estações do ano. Os menus possuem um maior grau de informações, como em um verdadeiro RPG. Nas cenas mais importantes, foram adicionadas ilustrações em movimento para dar novos ares aos eventos ocorridos. Os gráficos ganharam mais definição e até uma certa carga de personalidade, já que os cenários sombrios ficaram assustadores e as cidades se tornaram ainda mais vivas. O som mesmo ganhou um certo quê de **A Link to the Past** (de Super NES), com efeitos sonoros para as falas dos personagens, "espadadas" características e tantas outras. Tanto **Oracle of Ages** quanto **Oracle of Seasons** são exatamente tudo o que poderíamos desejar para uma seqüência de **Link's Awakening**: gráficos aprimorados, sistemas novos e músicas e tramas que só enaltecem as qualidades dos games. Simplesmente imperdível. Se não conhece a série, compre um deles. Caso seja um novo fã, compre ambos. Agora, se você é daqueles veteranos que acompanham a saga de Link desde o início, compre duas de cada, mande emoldurar e pendurar nas paredes de seu quarto.

Eric Araki


*Quem não curte novos personagens?*



**AVALIAÇÃO**

| | |
|---|---|
| Gráficos | 9,5 |
| Som | 9,1 |
| Jogabilidade | 8,5 |
| Diversão | 9,2 |
| Replay | 9,7 |

**NOTA FINAL 9,3**

RECOMENDADO PARA LIVRE TODAS AS IDADES

| | |
|---|---|
| Tipo de jogo: | RPG |
| Publisher: | Nintendo |
| Desenvolvimento: | Capcom |
| Salva? | sim |
| Tamanho: | não disponível |
| Número de jogadores: | 1 |

# GAME BOY ADVANCE: PARA VOCÊ ENFRENTAR O APAGÃO BRINCANDO!

CPU DE 32 BIT RISC-CPU: MELHOR QUALIDADE, VELOCIDADE E MUITO MAIS DIVERSÃO!

BAIXO CONSUMO DE ENERGIA: 2 PILHAS AA ALCALINAS PROPORCIONAM 15H DE JOGO!

TELA COM RESOLUÇÃO DE 240X160 PIXELS. PALETA DE 32.768 CORES E 511 CORES SIMULTÂNEAS.

GLACIAL — ARTIC — INDIGO




COMPATÍVEL COM TODOS OS CARTUCHOS DE GAME BOY E GAME BOY COLOR

SOM ESTÉREO E SAÍDA PARA FONES DE OUVIDO.

SUPER MARIO ADVANCE
SÓ PARA GAME BOY ADVANCE




3x R$ 46,34

PITFALL: THE MAYAN ADVENTURE
SÓ PARA GAME BOY ADVANCE



3x R$ 46,34

READY 2 RUMBLE BOXING: ROUND 2
SÓ PARA GAME BOY ADVANCE

3x R$ 46,34

EARTHWORM JIM
SÓ PARA GAME BOY ADVANCE

3x R$ 46,34

TONY HAWK'S PRO SKATER 2
SÓ PARA GAME BOY ADVANCE
3x R$ 46,34

GT ADVANCE CHAMPIONSHIP
SÓ PARA GAME BOY ADVANCE
3x R$ 46,34

RAYMAN ADVANCE
SÓ PARA GAME BOY ADVANCE
3x R$ 46,34

IRIDION 3D
SÓ PARA GAME BOY ADVANCE


3x R$ 46,34

F-ZERO
SÓ PARA GAME BOY ADVANCE


3x R$ 46,34



SPECIAL EDITION
NA LUZ MUDA DE COR ENTRE GOLD E SILVER







3x R$ 99,67 OU EM 10x R$ 34,88

PURPLE — TRANSPARENTE — AMARELO — TEAL — KIWI

CABO GAME LINK
3x R$ 16,33

POKÉMON CRYSTAL




- NOVOS GRÁFICOS E NOVAS ANIMAÇÕES DE BATALHA!
- ESCOLHA SE QUER SER TREINADOR MENINO OU MENINA.
- CAPTURE O MISTERIOSO CELEBI.
- ALGUNS POKÉMONS APRENDEM NOVOS MOVIMENTOS!
- É UMA EVOLUÇÃO DO POKÉMON SILVER & GOLD
- COMPATÍVEL COM POKÉMON STADIUM II.

WOODY WOODPECKER RACING
SÓ PARA GAME BOY COLOR


METAL GEAR
SÓ PARA GAME BOY COLOR



POWER PUFF GIRLS
SÓ PARA GAME BOY COLOR


DEXTER LABORATORY
SÓ PARA GAME BOY COLOR

THE SIMPSONS
SÓ PARA GAME BOY COLOR

MATT HOFFMAN PRO BMX
SÓ PARA GAME BOY COLOR

SPIDER - MAN 2

TONY HAWK'S PRO SKATER 2
SÓ PARA GAME BOY COLOR


POKÉMON TRADING CARD
SÓ PARA GAME BOY COLOR




DONKEY KONG COUNTRY
SÓ PARA GAME BOY COLOR



TOM & JERRY
SÓ PARA GAME BOY COLOR


LITTLE MERMAID 2
SÓ PARA GAME BOY COLOR



GAME & WATCH GALLERY 3
SÓ PARA GAME BOY COLOR

3x R$ 33,00 CADA

POKÉMON GOLD



POKÉMON SILVER



POKÉMON AMARELO



POKÉMON VERMELHO



POKÉMON AZUL

WARIO LAND 3
SÓ PARA GAME BOY COLOR

MARIO TENNIS
SÓ PARA GAME BOY COLOR

ZELDA ORACLE OF AGES
SÓ PARA GAME BOY COLOR

ZELDA ORACLE OF SEASONS
SÓ PARA GAME BOY COLOR






ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

Preços válidos até 31/07/2001 ou enquanto durarem os estoques. - Jogos compatíveis com consoles originais fabricados no Brasil ou EUA. - Frete não incluso - Taxa de juros para pagamentos em 10x: 2,9% ao mês, somente para cartão de crédito.

**www.dshop.com/nintendo** **(11) 4166-7777**






CÓDIGO NN17C



# SUPER MARIO ADVANCE

## O clássico dos clássicos, renovado no GBA

Das aventuras dos irmãos Mario no Nintendinho, nenhuma delas marcou mais os fãs da série do que **Super Mario 3**. Entretanto, em se tratando de quebrar tabus e inovar sistemas, a mais memorável de todas foi, de longe, a segunda versão. Inspirado em um desconhecido jogo japonês chamado **Doki Doki Panic** e lançado originalmente em 88 nos EUA, **Super Mario Bros. 2** ocupa um local de destaque entre os fãs da saga. Nele, os pisões davam lugar a nabos e rabanetes arremessados. Nos finais dos estágios, sempre havia um chefe a ser enfrentado. E chaves e bombas faziam parte constante da lista de itens que você deveria encontrar para prosseguir. Diferente? Sem dúvida. Divertido? Com toda a certeza.

E que melhor título de **Super Mario** para simbolizar uma guinada de 180 graus no universo dos portáteis? Diversão acima da média, desafios na medida para todas as idades e, principalmente, a presença de personagens que fazem a alegria dos fãs até hoje. Tudo perfeito para a estréia numa plataforma cujo lema é levar a diversão em alta qualidade aonde quer que ela seja necessária. Assim nasceu **Super Mario Advance**. E os fãs só têm a agradecer.



Corra, Mario, corra!



### Nostalgia em alta

Certa noite, Mario se viu numa imensa câmara azulada, onde apenas uma colossal escadaria estava visível. O aventureiro galgou cada degrau até seu topo. Lá, uma misteriosa luz se acendeu diante de seus olhos, e em sua mente uma voz gutural soou nítida. "Derrote o mago Wart e remova a maldição que foi jogada sobre Subcon, o nosso mundo dos sonhos". Um estampido foi ouvido e... Mario tinha despencado de seu beliche! Dias depois, durante um piquenique com Luigi, Toad e a princesa Peach, os céus escureceram de repente e, para se proteger da tempestade, os aventureiros entraram numa misteriosa gruta. Seguindo sua curiosidade, adentraram mais e mais na aconchegante escuridão. Ao fim do túnel, a maior surpresa para Mario: estavam os quatro em Subcon! Você estará preso num mundo dos sonhos, por isso não se assuste ao ver máscaras voadoras, corvos sobre tapetes flutuantes e outras esquisitices. Sem mencionar ainda os outros personagens que fizeram fama no mundo de Mario que você terá o (des)prazer de reencontrar, como Mouser, Birdo e Tryclyde.

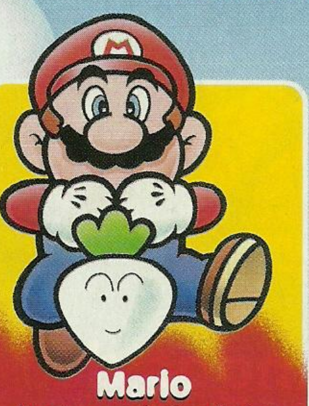







### A trupe toda reunida

Mas não pense que você estará só nessa enrascada: além dos já costumeiros irmãos italianos, a princesa Peach e o serviçal Toad também estarão ao seu dispor como personagens selecionáveis. Cada um deles possui sua própria habilidade, que será de grande valia em cada um dos obstáculos. Confira mais sobre cada um deles e escolha o seu!



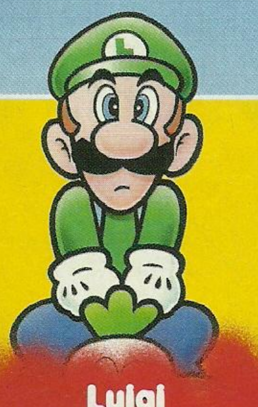
**Mario**

Nosso encanador favorito é o mais equilibrado dos quatro personagens. Graças a seus saltos medianos e sua força razoável, o amante de lasanhas é indicado para jogadores mais experientes.



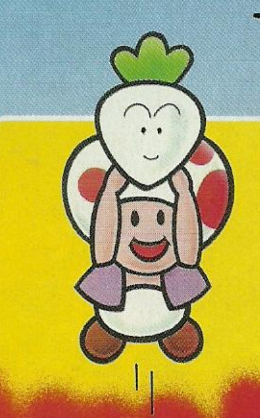
**Peach**

A preferida de nove entre dez jogadores. Apesar de seus atributos reduzidos, o vestido real concede à princesa a capacidade de flutuar por um curto espaço de tempo. Altamente recomendada para iniciantes, por atingir caminhos mais seguros.



**Luigi**

Para aqueles que diziam que Luigi era apenas uma sombra de Mario, esta é a prova em contrário. Além de possuir o maior salto, ele é capaz de alcançar distâncias assustadoras em suas corridas.



**Toad**

O mais rápido e forte da trupe. Por seu tamanho reduzido, é capaz de desviar de qualquer ataque com facilidade impressionante, o que o tornaria o personagem perfeito... não fosse sua baixa capacidade de saltar. Boa escolha para veteranos.

### Inovações sem fim

Além de todas as inovações trazidas para a série por **Mario Bros. 2**, **Super Mario Advance** vai mais adiante e apresenta uma Subcon ainda mais ampla e completa. Prepare-se para as ocasiões em que você dará de cara com um Shyguy com o dobro de sua altura, Bullet Bills gigantescas e ainda moedas vermelhas monstruosas – as Ace Coins –, que devem ser recolhidas para se terminar o jogo com todos os segredos descobertos.

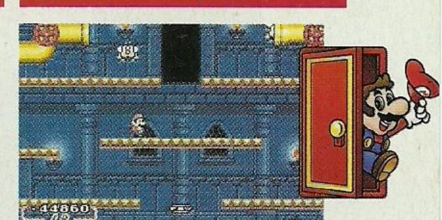
A qualidade gráfica é um show à parte, com cenários bem implementados, animação de fazer inveja a qualquer console de 32 bit e efeitos sonoros de cair o queixo. Aliás, o som merece um destaque todo especial, pois tanto os personagens quanto os chefes de estágio possuem vozes. Assim, não se assuste ao ouvir Mario gritando "Mama Mia" de vez em quando.

E não citamos o melhor: **SMA** é um grande dois em um, já que você ainda leva de quebra o clássico, **Mario Bros**, a versão original para Nintendinho, lançada em 83, para você jogar com mais três amigos com máxima diversão. Para isso você precisará de apenas um cartuchinho para poder acessar os modos Multiplayer com o Cabo Link do GBA.

Em resumo, **Super Mario Advance** tem todos os ingredientes para um requintado megasucesso: tradição da saga, carisma e, claro, inovações para passar noites e noites se deleitando. Não será surpresa alguma se ele se tornar o game mais vendido da primeira leva de jogos lançados para o GBA. Simplesmente cinco estrelas.

Eric Araki








| AVALIAÇÃO | |
|---|---|
| Gráficos | 8,5 |
| Som | 9,0 |
| Jogabilidade | 8,5 |
| Diversão | 9,0 |
| Replay | 7,5 |
| NOTA FINAL | 8,5 |

RECOMENDADO PARA LIVRE TODAS AS IDADES

| | |
|---|---|
| Tipo de jogo: | ação |
| Publisher: | Nintendo |
| Desenvolvimento: | Nintendo |
| Salva? | sim |
| Tamanho: | não disponível |
| Número de jogadores: | 1 a 4 simultâneos |

# F-ZERO®
## MAXIMUM VELOCITY



## Os domingos de corrida nunca mais serão os mesmos

Um marco na história dos video games, **F-Zero** foi apresentado ao mundo em 1991, logo após o lançamento do console Super Nintendo. Com controle impressionante e noção de velocidade perfeita, jogar era quase como pilotar um veículo de verdade. A sensação de estar sentado no cockpit da máquina era indescritível, e fazia os jogadores até tombarem o corpo na cadeira, como se isso fosse ajudar a fazer uma curva.



**F-Zero** é o tipo de game que causa um tipo de hipnotismo que faz o "piloto" querer jogar mais e mais. É algo como uma voz dizendo lá no fundo da mente: "sei que posso fazer melhor". Esse é o espírito: fazer com que você se esforce mais a cada volta, batendo recorde atrás de recorde, deixando os adversários no chinelo e comendo poeira. O tempo passou, e dez anos depois (ou vinte e cinco anos, segundo o enredo do game) a competição ganha uma nova safra de pilotos, jovens e habilidosos, substituindo o antigo grupo. É hora de conferir o resultado da adaptação **F-Zero: Maximum Velocity** para o novíssimo Game Boy Advance.

### Assuma sua posição no grid de largada

Neste game não basta competir: você tem que alcançar o pódio ou dar adeus à competição. De maneira cruel, você precisa correr sob a pressão de conquistar pelo menos o terceiro lugar entre os quinze pilotos participantes.



No Grand Prix, o jogador poderá correr em três classes diferentes – Pawn, Knight e Bishop – e em três níveis de dificuldade. Cada uma das classes é formada por cinco circuitos, disputados em cinco voltas cada. Se vencer as três classes na dificuldade Beginner, você habilitará o modo Championship. Nesse novo modo você aposta corridas no Time Attack, flutuando pela pista Synobazz – uma das mais críticas



do jogo – para tentar marcar o melhor tempo. No Grad Prix, as corridas são realizadas em várias pistas diferentes e perigosas, tanto que os pilotos mais desavisados e inexperientes podem acabar se transformando em "paisagem" à beira da estrada.

O mais comum é encontrar pelo caminho minas explosivas, buracos com lava, áreas congeladas e escorregadias, isso sem falar nas rampas que antecedem abismos mortais. Se o cara vacilar no salto, já era.

Todos esses perigos causam atrasos e avarias à lataria do seu veículo. O grande problema às vezes é conseguir chegar inteiro ao final da corrida. O carro conta com uma barra de danos, e se ela se esvaziar por completo, Bumm! A cada volta, também são definidas posições que o piloto deve garantir para não ser desclassificado. Na última volta, por exemplo, você é praticamente obrigado a cruzar a linha entre os três primeiros colocados.

Todos os veículos são muito ariscos, e você vai penar para mantê-los na pista. Uma boa dica é escolher os mais equilibrados e usar os botões L e R nas curvas. De resto, é só ter muita coragem para se arriscar nas ultrapassagens.

Acompanhando as tendências atuais, o game traz um belíssimo modo Multiplayer. A parada é a seguinte: para jogar com mais três amigos, você vai precisar que cada um tenha o seu próprio GB Advance, o novo cabo Game Link e apenas um cartuchinho. Essa configuração possibilita as disputas normais de corrida, mas com a opção de correr em somente uma pista e sem a possibilidade de gravar os recordes. Agora, se usar um cartucho em cada aparelho, os recordes de tempo ficarão gravados nas baterias de cada cartucho. Com as bugigangas todas conectadas, você vai se sentir o verdadeiro jogador do século XXI. E não se esqueça: quem chegar por último é mulher do padre!



**Ronny Marinoto**

## Esses pilotos incríveis e suas máquinas maravilhosas

Desconfiamos que os veículos deste jogo são os mesmos usados no desenho animado da família Jetson, mas deixa pra lá. Modernosas e arrojadas, as aeronaves levam na carenagem uma pintura radical – acreditamos que é para esconder as engrenagens Spacely – e os pilotos exalam um ar, digamos, "astronáutico". Confira o desfile de personagens:


Piloto: Nichi "The Sweep Man"
Veículo: Wind Walker


Piloto: Megan
Veículo: Hot Violet


Piloto: Lord Cyber (secreto)
Veículo: Sly Joker


Piloto: Mickey Marcus
Veículo: Fireball


Piloto: Alex
Veículo: The Stingray


Piloto: Jane B. Christie
Veículo: J.B. Crystal

**AVALIAÇÃO**

| | | NOTA FINAL |
|---|---|---|
| Gráficos | 8,9 | 8,9 |
| Som | 8,6 | |
| Jogabilidade | 9,0 | |
| Diversão | 9,0 | |
| Replay | 8,0 | |

RECOMENDADO PARA: L – TODAS AS IDADES

| | |
|---|---|
| Tipo de jogo: | Corrida |
| Publisher: | Nintendo |
| Desenvolvimento: | ND Cube |
| Salva? | sim |
| Tamanho: | não disponível |
| Nº de jogadores: | 1 a 4 simultâneos |

# RAYMAN ADVANCE

## Um herói que não cruza os braços diante do perigo!

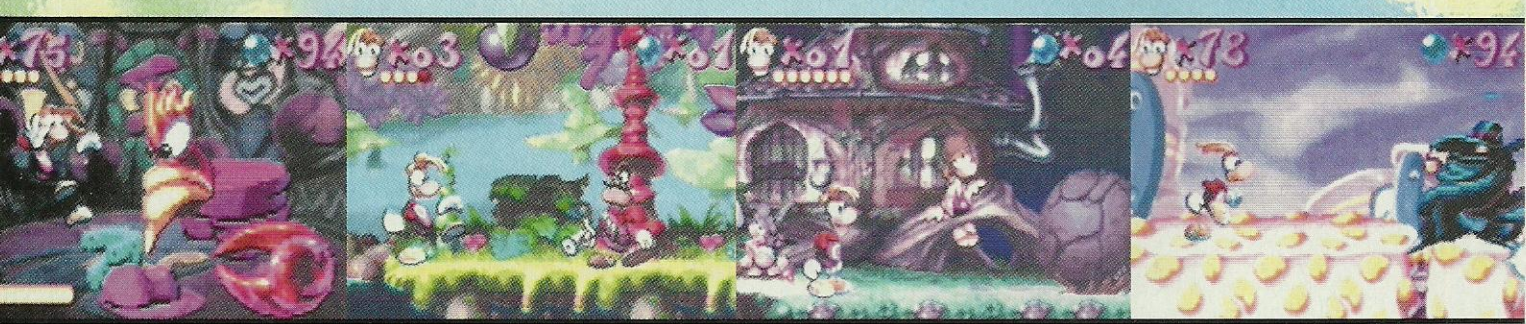
Se ele tivesse braços, já estaria bombadaço de tanto trabalhar. Rayman, aquela esquisita criatura desmembrada, já apareceu em praticamente tudo o que é console e agora está num dos games de lançamento do Game Boy Advance. Aliás, um senhor lançamento: ele chega a ser tão impressionante que muitos criadores terão que voltar pra prancheta de planejamento depois de ver toda a beleza desse game.

**Rayman Advance** é basicamente uma adaptação de outros games já lançados do herói, como **Rayman** para Game Boy Color. Isso poderia até ser considerado uma pisada de bola da Ubi Soft, que prefere recodificar seus títulos em vez de criar algo novo (como fez com **Rayman 2: The Great Escape** para Nintendo 64), mas o game é tão lindo e gostoso de jogar que você vai esquecer isso rapidinho. E se não tiver jogado nenhuma aventura do esquisitinho então, pode ir sem medo de ser feliz!

### O Homem-Raio contra o Senhor-Escuro

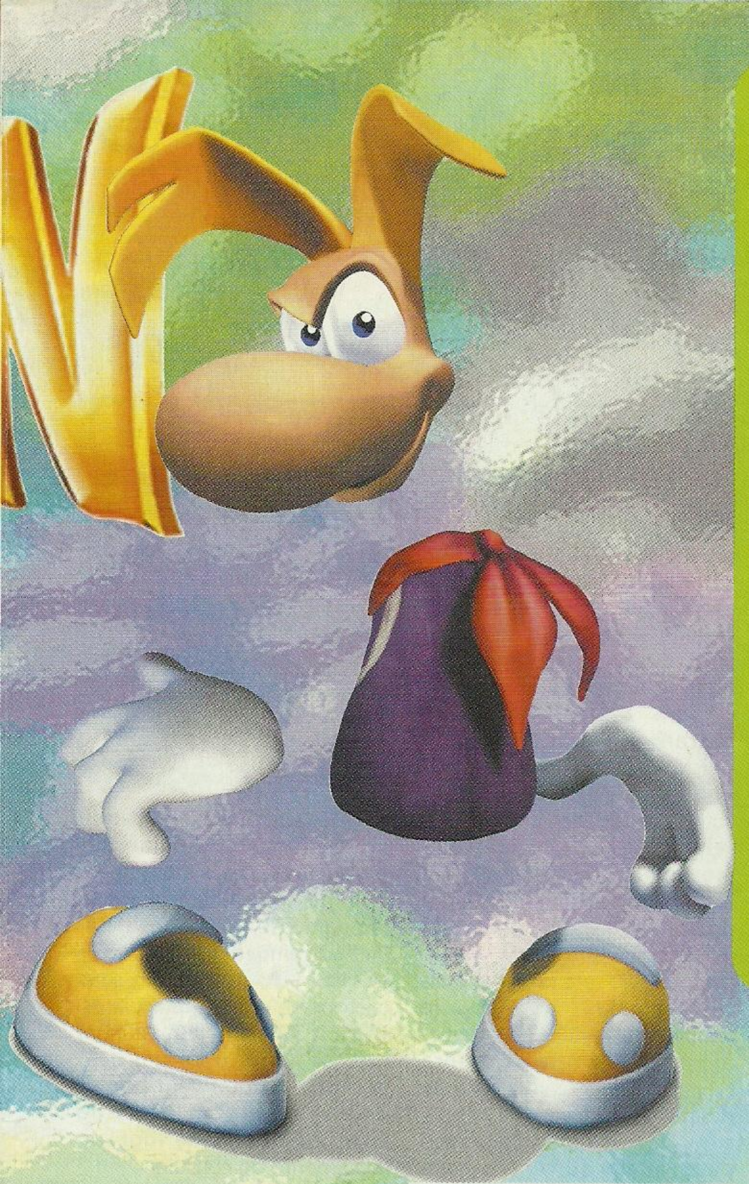
Como todo bom herói de video game, Rayman tem um arquiinimigo. Nesse caso, o vilão da história é um tal de Mr. Dark, um ser inescrupuloso que faz de tudo para ser a pedra no sapato de Rayman (ele não tem pernas, mas usa um par de botas). Mr. Dark é um menino muito mau e deu um jeito de roubar o Grande Protoon e espalhar os Electoons por todo canto. Como esses Electoons (habitantes do mundo de Rayman que, de alguma forma, representam sua força) estão sumidos, pode crer que Rayman começa o jogo bem fraquinho: tudo o que ele consegue fazer na primeira fase é pular. Avançando pelo jogo, Rayman vai libertando os Electoons e tendo vários encontros com uma fada chamada Betilla. A cada um desses encontros Rayman ganha um novo poder, como socar, pendurar-se em beiradas de plataformas, agarrar objetos e até usar seu topete amarelo para planar pelo ar como se fosse um helicóptero. E ainda tem mais: alguns movimentos e golpes de Rayman podem ser fortalecidos com a descoberta de itens de poder.

O esquema de jogo é o manjado "correr e pular em plataformas", que é tão bem traduzido numa telinha de um sistema portátil. **RA** utiliza com muita proprieda-



*Rayman é, antes de tudo, um ser versátil e brincalhão: ele pula, voa, grita, dá risadas, faz caretas, lava, passa, cozinha, faz a cama, mesa e banho*





# Conheça as fases

**Dream Forest:** a Floresta dos Sonhos começa com algumas áreas bem mamão com açúcar, mas termina com uma frenética corrida para escapar de uma enchente e uma batalha contra um mosquito gigante. No final da floresta, Rayman terá aprendido a se pendurar, a agarrar objetos e a dar socos. **Chefe: Moskito.**

**Band Land:** parece que uma orquestra de músicos distraídos passou por aqui e acabou esquecendo seus instrumentos. Rayman subirá por gigantescas flautas, pulará em tambores móveis e pegará uma carona em enormes maracas numa tentativa de salvar mais Electoons indefesos. **Chefe: Mr. Sax.**

**Blue Mountains:** mudando um pouco de ambiente, Rayman é forçado a entrar nas assustadoras cavernas das montanhas azuis. Bem, não tão assustadoras assim, já que tudo continua a ser muito colorido. Para alcançar os picos das montanhas, Rayman aprenderá a voar nessas fases. **Chefe: Mr. Stone.**

**Picture City:** se não for bom de pulo, você terá muitos problemas nesse mundo. Especialmente se não olhar onde está pulando... pra piorar, você tem um encontro marcado com uma cozinheira nervosa no final da fase. **Chefe: Space Mama.**



de todo o poder do hardware do GBA para criar os cenários exuberantes e inteligente design de fases que tanto fizeram a fama da franquia. Com uma verdadeira enormidade de áreas para explorar (perto de sessenta) e muitos chefes malvados para detonar, é melhor você fazer um estoque de pilhas e pedir pra ninguém interromper durante um bom tempo.

### Muito mais do que super

Você já deve ter ouvido dizer que "o Game Boy Advance é um Super Nintendo de bolso". Pois vamos além: o GBA é MUITO MAIS do que um Super Nintendo de bolso! Se não acredita, veja do que ele é capaz nas telas dessa matéria. Alguma vez você viu o Super NES fazer uma coisa como essa? Achamos que não.

Os games de Rayman sempre primaram pelo colorido psicodélico retratado nos mínimos detalhes, e **RA** não é exceção à regra. Além de utilizar uma paleta de cores de chapar o coco, a maior parte das fases traz sobreposição de camadas (ou planos), nas quais você pode observar Rayman em primeiro plano e cenários se movimentando em velocidade diferente atrás dele. Existem também muitos elementos animados, como nuvens e ondas, e inimigos que por vezes chegam a ser hilários. O som, estilo "Cartoon", foi produzido com as ferramentas de áudio MusyX, da Factor 5 (mesma empresa responsável pelo áudio dos games **Star Wars** para N64).

E **Rayman** não é apenas "um rostinho bonito" na telinha. A jogabilidade é ótima e muito variada. A maioria das fases tem scrolling vertical e horizontal, ou seja, as áreas se expandem para os lado e para cima, e você pode ir e vir à vontade. No entanto, algumas delas têm scrolling mandatório, e você é obrigado a meter sebo nas canelas para chegar rapidamente ao final. Às vezes a pé e às vezes usando até um mosquito (!) como montaria. Pra dar aquela quebrada no clima, Tings, umas "bolinhas azuis", estão espalhadas pelas fases, e se você achar um mago de cartola, dê dez delas a ele para entrar numa área bônus.

O desafio também está com um bom nível. No começo é maneiro, com fases que você passará até de olhos fechados, só que mais pro final, as coisas começam a ficar mais complicadas. Algumas áreas são descabelantes e, pra piorar, você é obrigado a salvar todos os Electoons para enfrentar o chefão. Nada que o herói não consiga fazer... com os braços e as pernas nas costas.

**Eduardo Trivella**



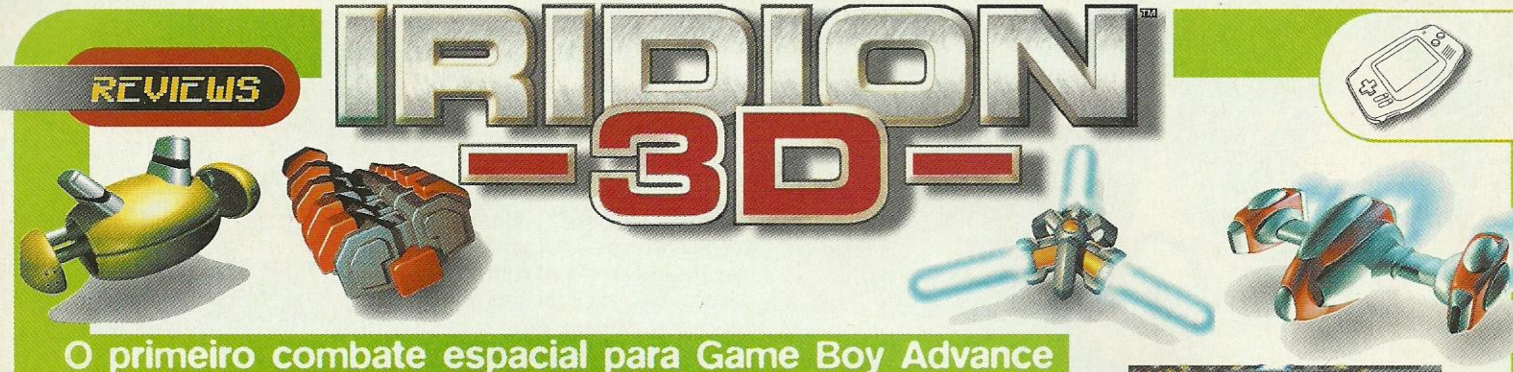
*Carismático esse Rayman*

| AVALIAÇÃO | | NOTA FINAL |
|---|---|---|
| Gráficos | 9,0 | 8,5 |
| Som | 8,0 | |
| Jogabilidade | 8,5 | |
| Diversão | 9,0 | |
| Replay | 8,0 | |

RECOMENDADO PARA LIVRE TODAS AS IDADES

| | |
|---|---|
| Tipo de jogo: | ação |
| Publisher: | Ubi Soft |
| Desenvolvimento: | Digital Eclipse |
| Salva? | sim |
| Tamanho: | não disponível |
| Número de jogadores: | 1 |

# IRIDION 3D



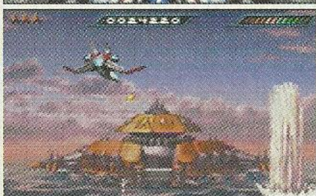
## O primeiro combate espacial para Game Boy Advance

Que tal encarar um game de ação espacial com gráficos impressionantes, efeitos de rotação e três dimensões? Não, este texto não está no lugar errado – este Review é de um jogo para Game Boy Advance mesmo. Não que estejamos subestimando a capacidade da nova maquininha da Nintendo, mas é que a equipe da softhouse Shin'en já começou a abusar do pequeno portátil. Além de criarem esse jogaço de combate interestelar que é **Iridion 3D**, eles estão mostrando que não há mesmo limites para a criatividade no GBA.

Você assistiu ao filme **Independence Day**? Curtiu o lance dos heróis usarem caças para abater aeronaves alienígenas e acabar com os planos de invasão na Terra? Pois é, esse povinho esquisito da imensidão da galáxia adora atacar planetas pacíficos e pacatos como o nosso. Agora é a vez dos alienígenas do império Iridion tentarem nos dominar e acabar com a espécie humana. Cabe a você assumir o papel do explorador espacial que resolverá a situação. Ao voltar para casa de uma expedição ao sistema Orion, você descobre que nosso planeta foi invadido e está tomado pelo caos. Uma horda composta por criaturas biomecânicas, robôs e diversos tipos de naves está destruindo tudo o que vê pela frente. A bordo de sua nave munida de um arsenal poderosíssimo, você terá de mudar o destino da humanidade.







### Parece Star Fox, mas não é

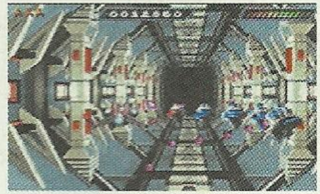
Por todo o jogo, você tem a visão da parte traseira da nave (num estilo bem similar ao bom e velho **Star Fox**) e deve sempre seguir adiante. A primeira fase pode ser um pouco frustrante por ser muito escura e cheia de inimigos infernizando a sua vida. Trata-se de um túnel cheio de lixo, onde você é obrigado a desviar de um monte de tralhas, abater inimigos e finalmente enfrentar o chefe. Depois disso, é só alegria. Você passará por fases de lava (com um visual impressionante!), por oceanos, desviando de fontes de água explosivas, entre outros obstáculos ferrados. O nível de detalhes é tão alto que certamente fará você pensar: "Mas como o Game Boy Advance consegue fazer isso?". Os chefes de fase são um show à parte. Antes de enfrentá-los, você visualiza uma espécie de ficha técnica do inimigo e o bichão girando em três dimensões. Logo em seguida, o pau come!

O som também empolga bastante: uma "techneira" nervosa, bem característica desse gênero de jogo. Como você já deve saber, o Game Boy Advance possui som estéreo se jogado com fones de ouvido. Mas mesmo sem eles, o falante do portátil dá conta do recado muito bem, obrigado.

No total, são sete fases das mais casca-grossa. Por isso, vale lembrar que a tarefa de salvar a nossa terrinha não será mamão com açucar. O grau de desafio irá fazê-lo suar a camisa, o que significa um pratão cheio para quem curte um bom desafio – principalmente se optar por jogar no modo Hard. Mas há pontos fracos. **Iridion 3D** bem poderia ter mais recursos para a nave, como a possibilidade de esquivar-se com os botões L e R, ou um turbo para aproximar ou diminuir a velocidade. Em alguns momentos, esses recursos seriam de grande utilidade para desviar das saraivadas de tiros e das naves inimigas que chegam junto rapidamente. Mas esses detalhes não impedem que o jogo seja de alto nível. Com seus gráficos e efeitos espetaculares, **Iridion 3D** é simplesmente um luxo. A Majesco dá um belo exemplo do que vem por aí, apresentando um game de altíssima qualidade logo no lançamento do console.

É ver para crer!







Rogerio Freire









*Cenários detalhados, muitos inimigos na tela e cores vivas: é a modernidade no mundo do Game Boy*





| AVALIAÇÃO | |
|---|---|
| Gráficos | 8,5 |
| Som | 8,0 |
| Jogabilidade | 7,0 |
| Diversão | 8,0 |
| Replay | 7,0 |
| **NOTA FINAL** | **7,7** |

RECOMENDADO PARA L TODAS AS IDADES

| | |
|---|---|
| Tipo de jogo: | ação |
| Publisher: | Majesco Sales Inc. |
| Desenvolvimento: | Shin'en |
| Salva? | não (Password) |
| Tamanho: | 32 megabits |
| Número de jogadores: | 1 |

# Complete já sua coleção de Nintendo World e tenha o poder em suas mãos!

www.nintendoworld.com.br

## Ed. 18 – Fevereiro/2000



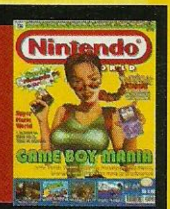

*Mario Party 2: o melhor Multiplayer da Nintendo ganha sua seqüência.
*Pokémon Gold & Silver: todas as novidades sobre os dois novos jogos.
*O final de Donkey Kong 64 e Shadow Man.
*Itens e armas de Turok Rage Wars.
*O ano das seqüências: os maiores lançamentos Nintendo para o ano 2000.
*Especial: os amantes do Game Boy.
* Grátis: pôster duplo – Donkey Kong e Pokémon Stadium

## Ed. 19 – Março/2000




*Todos os segredos de Pokémon Stadium para o Nintendo 64.
*Aprenda a usar o Transfer Pak.
*Zelda Tri Force Series, Metal Gear e Star Wars: Racer para o Game Boy Color.
*Ridge Racer 64: o clássico da velocidade finalmente no N64.
*Visitamos uma convenção americana de Pokémon.
*NST: o novo estúdio de desenvolvimento de jogos da Nintendo.
*RE2: o passo a passo de Claire e do Quarto Sobrevivente.
*Dicas dos melhores jogos para Nintendo 64 e Game Boy.

## Ed. 20 – Abril/2000




*Especial Game Boy: a invasão dos novos games e o sucesso do portátil.
*Pokémon Stadium: as manhas pra vencer todo mundo e pegar Mew e Mewtwo.
*O novo game de James Bond.
*Game Boy Color: Tarzan, Toy Story 2, Tomb Raider, Fifa, Power Rangers.
*Previews: Kirby 64: The Crystal Shards, Bomber Man Attack, Ogre Battle 64 e muito mais.
*A nova seção Gallery com um desfile de astros Nintendo.
*O retorno do Super Classics com Super Mario World detonado.
* 43 códigos exclusivos de GoldenEye 007.

## Ed. 21 – Maio/2000




*Perfect Dark: os jogos de tiro chegam à perfeição.
*Conheça Joanna Dark, a nova musa dos games.
*Tony Hawk's Pro Skater: manobras e estratégias de todas as pistas.
*O arquivo secreto do Game Boy Advance.
*Preview: Hey you Pikachu!, 40 Winks, Army Men: Air Combat, Taz Express e International Superstar Soccer 2000.
*Pokémon: o novo Trading Card Game para Game Boy.
*Promoção: os vencedores da Maximega Promoção Pokémon Stadium.
*Gallery: Link, o herói de The Legend of Zelda.

## Ed. 22 – Junho/2000





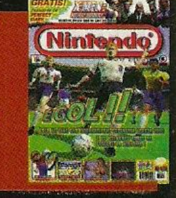
*E3 2000 Especial – Nintendo arrasadora: 16 páginas e 100 novos jogos na maior feira de games do mundo.
*Tudo sobre Excitebike 64 e Perfect Dark.
*Super Classics: pegue o Hadouken e detone todos os mestres em Mega Man X.
*Hot Shots: as aventuras de Donkey Kong na televisão.
*Os vencedores da promoção Multi Sabores.
*Gallery: tudo o que você gostaria de saber sobre Yoshi.

## Ed. 23 – Julho/2000




*Encontro histórico: Solid Snake, de Metal Gear Solid, e Joanna Dark, de Perfect Dark, juntos pela primeira vez.
*Passo a passo de Metal Gear Solid para o Game Boy Color, com sete páginas de mapas e estratégias para chegar ao final.
*Perfect Dark: as melhores dicas do Multiplayer.
*A primeira parte do detonado de Chrono Trigger, do Super Nintendo.
*Entrevista com Shigeru Miyamoto, criador do novo Zelda.
*Cobertura completa: Banjo-Tooie, Kirby 64, StarCraft, Donkey Kong Country, Tomb Raider, Wario Land 3 e Rayman.
*Grátis: pôster especial com a nova geração dos Pokémon.

## Ed. 24 – Agosto/2000




*É Gol! Seis páginas de International Superstar Soccer 2000 e os melhores games de futebol da história!
*Game Boy total: X-Men Mutant Academy, Warlocked, Crystalis etc...
*Mario Tennis: o bigodudo arrasa nas quadras virtuais.
*Games e HQ. Os melhores quadrinhos que viraram games.
*A segunda parte do debulhado de Chrono Trigger, o RPG clássico do Super NES. E mais: como fazer os 13 finais do game.
*N-WEB especial: os sites mais legais da Nintendo na rede.
*Grátis: um Transfer para camiseta de Perfect Dark.

## Ed. 25 – Setembro/2000



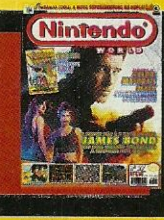

*Edição de aniversário: 2 anos de NW em 100 páginas.
*Fomos ao Japão e contamos tudo sobre os novos consoles, Gamecube e Game Boy Advance. Cobertura completa da feira Nintendo Space World.
*Entrevista com Kena Lobb, gerente de desenvolvimento da Treehouse, empresa responsável pelos novo produtos Nintendo.
*Perfect Dark: detonado de 16 páginas no modo Perfect Agent.
*A primeira parte do detonado de Zelda DX para Game Boy Color.
*Teste seus conhecimentos em games no vestibular Nintendo World.

## Ed. 26 – Outubro/2000




*Duas capas para você escolher: Zelda: Majora's Mask e Pokémon Gold Silver.
*Estratégia completa de Pokémon Gold & Silver, para Game Boy Color.
*Preview especial: Zelda: Majora's Mask.
*O final de Zelda DX para Game Boy Color.
*Turok 3 (N64), Perfect Dark (GBC) e os lançamentos para Gamecube.
*Tudo sobre 007 – O Mundo não é o Bastante. E mais: entrevista com o produtor Michael Condrey.
*Grátis: pôster Zelda ou Pokémon.

## Ed. 27 – Novembro/2000



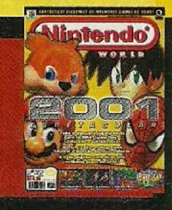

*Capa: 007 – O Mundo não é o Bastante: é melhor que Goldeneye? Nós respondemos! E mais: primeira parte do debulhado.
*Hot Shots: desvendamos o Nintendo Gamecube.
*Especial: Rock'n Roll e Nintendo.
*A primeira parte do detonado de The Legend of Zelda: Majora's Mask.
*Ogre Battle 64: o retorno das batalhas épicas no seu N64.
*Super Classics: toda a saga de Ninja Gaiden nos consoles Nintendo.
*Grátis: guia exclusivo Pokémon Gold & Silver.

## Ed. 28 – Dezembro/2000




*Banjo Tooie sensacional. Os dois primeiros mundos debulhados.
*A parte final do detonado de 007 – O Mundo não é o Bastante.
*O final arrasador de Zelda: Majora's Mask.
*Reviews: Donkey Kong Country, Corrida Maluca e Tony Hawk's Pro Skater 2 arrasam no Game Boy Color.
*Preview especial: Indiana Jones e Star Wars: Battle for Naboo.
*Grátis: supercalendário Zelda/ Pokémon 2001.

## Ed. 29 – Janeiro/2001





*Capa: 2001 uma odisséia na NW. Um mega Preview com tudo o que você jogará esse ano. Conker, Mega Man e Mario lideram a invasão.
*Top Secret especial: 10 páginas de dicas com os melhores jogos para N64 e Game Boy Color lançados no ano 2000.
*Os melhores games de 2000, eleitos pela equipe NW.
*Spider-Man: detonado até o final.
*Banjo Tooie: os segredos de mais quatro mundos.
*Todas as máscaras, corações e as tarefas de Zelda: Majora's Mask.

**Só a Nintendo World tem as melhores e mais recentes informações sobre os últimos lançamentos Nintendo. Pode comparar! Você pode adquirir os números atrasados pelo telefone (11) 279-9355, ramal 227. Ligue correndo!**

CONRAD EDITORA






# METROID

## A saga de ficção científica mais importante da história dos video games

Por Cassiano Barbosa

Quando foi lançado pela primeira vez, para o Nintendo 8 bit, **Metroid** abriu um novo mundo para os video games. Enquanto a maioria dos jogos de ação eram unidimensionais, muito simplistas e não tinham objetivos bem definidos, **Metroid** trouxe todo um universo a ser explorado, no qual dependia totalmente do jogador encontrar novos acessórios, armas diferentes e caminhos secretos para a jornada continuar. Com isso, o game arrematou notas máximas em praticamente todas as revistas especializadas na época. A série seguiu uma ascendente rota de evolução nos últimos quinze anos, mas todos sabemos qual o passo que a nação dos video games quer ver: o mundo **Metroid** em três dimensões. E pelo que vimos na E3 2001, a espera está próxima de acabar... Enquanto o grande momento não chega, confira toda a trajetória da heroína Samus Aran nos consoles Nintendo.

# Metroid

Console: NES
Ano de lançamento: 1986

O **Metroid** original pegou elementos de outros jogos do gênero e os levou a lugares nunca antes explorados, tornando-se uma aventura épica sem precedentes. Com suas passagens secretas, itens escondidos, áreas gigantescas para se explorar e uma atmosfera sinistra (com boa ajuda da trilha sonora) o game dava aquela sensação arrepiante de nunca se saber o que esperar na tela seguinte.
O jogo já pode ser considerado surpreendente a partir das características de seu protagonista – uma mulher (o que só é revelado no final do jogo, chocando os jogadores da época) e mercenária – que trabalha para as forças da galáxia defendendo a paz e a ordem. Trajada com uma armadura que a transforma em uma espécie de ciborgue, Samus Aran encontra os mais diferentes itens e armas em sua jornada, que permitem incrementar suas habilidades e executar pulos mais altos, encontrar passagens secretas e atravessar barreiras.
A trama do primeiro episódio é simples: destruir Mother Brain e seus comparsas, seres mal-intencionados que estudam utilizar o incrível poder de seres chamados Metroids para conquistar a galáxia. Mas o principal desse jogo é a apresentação de um conceito novo de game, em que o personagem vai conquistando pouco a pouco novas habilidades e o direito de entrar em novas áreas do Planeta Zebes. Isso sem falar dos inimigos, que mais parecem ter saído direto de filmes "sci-fi". Por tudo isso, é justo afirmar: **Metroid** foi o primeiro grande jogo de ficção científica para consoles de video game.

Cotação: **9,0**



# Metroid II - The Return of Samus

Console: Game Boy
Ano de lançamento: 1991

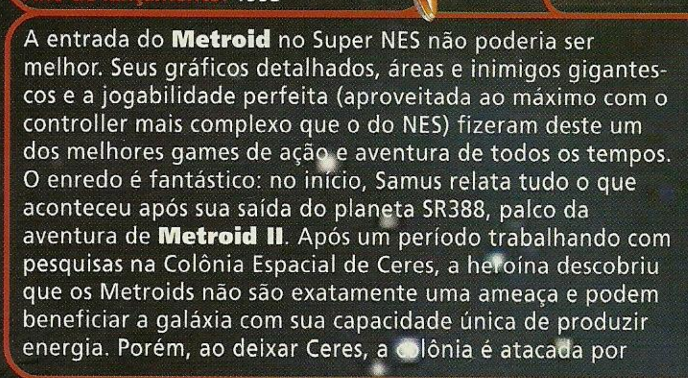
Demorou, mas chegou. Os fãs do **Metroid** original passaram cinco anos ansiosos por uma seqüência e, em vez de ela pintar no Nintendinho, surpreendentemente apareceu no Game Boy. E o game não apareceu como uma adaptação, como acontece geralmente no portátil: **Metroid II** era um episódio completamente novo da heroína.
A história do segundo episódio parte exatamente de onde o outro acabou, e situa-se no planeta que é o lar dos Metroids: SR388. A missão de Samus era exterminar todo o restante da espécie para acabar definitivamente com a ameaça, porém mal sabia ela que a raça que existia nesse planeta era uma espécie totalmente nova. O resultado é um dos melhores games de Game Boy já produzidos, principalmente porque a estrutura é basicamente igual ao **Metroid** original, com a diferença de que as criaturas e os lugares são completamente diferentes. Outros fatores que ajudam bastante em equiparar **Metroid II** ao game anterior são as novas armas, a trama interessante e, principalmente, os Save Points, que vieram substituir o sistema limitado de passwords do primeiro jogo.

Cotação: **8,5**



# Super Metroid

Console: Super Nintendo
Ano de lançamento: 1993



A entrada do **Metroid** no Super NES não poderia ser melhor. Seus gráficos detalhados, áreas e inimigos gigantescos e a jogabilidade perfeita (aproveitada ao máximo com o controller mais complexo que o do NES) fizeram deste um dos melhores games de ação e aventura de todos os tempos.
O enredo é fantástico: no início, Samus relata tudo o que aconteceu após sua saída do planeta SR388, palco da aventura de **Metroid II**. Após um período trabalhando com pesquisas na Colônia Espacial de Ceres, a heroína descobriu que os Metroids não são exatamente uma ameaça e podem beneficiar a galáxia com sua capacidade única de produzir energia. Porém, ao deixar Ceres, a colônia é atacada por Ridley e seus Piratas Espaciais. Imediatamente, ela regressa ao Planeta Zebes para combater as forças de Mother Brain e desvendar seus planos sinistros.
Desta vez, a espera pela seqüência não demorou tanto (apenas dois anos). Possivelmente, o EAD (estúdio que criou o game) passou muito mais tempo que o normal no desenvolvimento dos caminhos complexos do aguardado cartucho – que inclusive foi o primeiro a atingir a marca dos 24 megabits no console. E graças ao talento desses programadores e ao enorme poder de fogo do Super NES, **Super Metroid** não decepcionou. Um verdadeiro clássico da era 16 bit.

Cotação: **10,0**

# TOP SECRET

## Advance GTA



**Modo miniatura**

Selecione o modo Championship e vença nas categorias Beginner, Middle e High. A opção "Extra" aparecerá na tela de menu. Selecione-a para correr com minicarros.





## Blues Brothers 2000



**Vidas infinitas**

Na fase de Chicago, encontre e abra a tampa de esgoto que possui uma fechadura cinza. Pegue duas vidas extras, saia e depois retorne para o esgoto. Repita a operação várias vezes até juntar o número máximo de vidas.





## Super Mario Advance



**Resetar o jogo**

Pressione, simultaneamente, Select + Start + A + B.

**Suspender um jogo temporariamente**

Durante o jogo, pressione Select + R para suspender a partida. Para retornar de onde parou, pressione Select + L.





## Mario Party 3



**Mais minigames**

Você acha que a montanha de jogos em **Mario Party 3** ainda não é o bastante? Então aqui vão mais alguns minijogos!

**Backtracks, Waluigi's Island** e **Stardust Battle**: termine o Story Mode para habilitá-los no Party Mode.

**Dizzy Dinghies**: jogue todos os minijogos convencionais para liberar este.

**Mario's Puzzle Party**: Recolha mais de 1.000 moedas no Game Guy's Room para abri-lo.

**Miracle Star**

Para conquistar o prêmio máximo, consiga a classificação "S" mais de oito vezes seguidas nos tabuleiros e nos duelos.

**Vire celebridade**

Sabe o Monte Hushmore (aquele com a cabeça de presidentes dos EUA)? Reparou também que há uma versão desse monte aqui, chamada Mariomore? Você pode colocar a face de seu mascote favorito nele. Como? Basta terminar o Story Mode com o personagem para colocá-lo no Hall da Fama!

**Moedas fáceis**

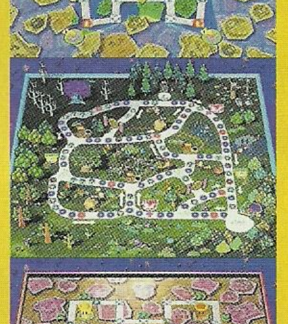
Se você acabou de usar um Mushroom, escolha Doubles no dado para conseguir dez moedas. Se acabou de usar um Golden Mushroom, então escolha Triples para levar mais vinte moedas.

**Provoque a ira dos oponentes**

A qualquer momento do jogo, no tabuleiro, pressione L para seu personagem provocar os desafiantes. Pena que não dá pra fazer isso durante os minijogos...

**Personagens lendários no seu Save**

Quando começar um novo jogo, não escolha nenhum nome. Isso fará com que o próprio cartucho nomeie seu Save. Qual a vantagem disso? Certas vezes, o nome escolhido será o de algum personagem clássico da Nintendo, como Link, Samus etc.



## Super Bowling



**Strikes alucinados**

Faça pontaria usando as flechas do lado direito e determine força máxima para cada jogada. Se fizer corretamente, o Strike será garantido. O truque funciona nas pistas Garage e River Lanes.

## Rat Attack



**Personagens extras**

Complete o jogo no modo Normal para habilitar os personagens Atomicat e Pearl. Os dois novos personagens ficarão disponíveis para o modo Multiplayer e o modo normal.

## Batman: Chaos In Gotham



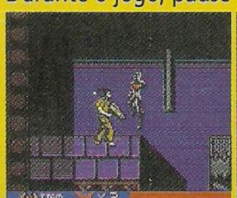
**Códigos de fases**

| Level | Password |
|---|---|
| 2 | Batman, Batmóvel, Batman, Batmoto |
| 3 | Batman, Batmoto, Batgirl, Batmoto |
| 4 | Batmóvel, Batmóvel, Batman, Batmóvel |
| 5 | Batmoto, Batmóvel, Batmoto, Batgirl, Batgirl |
| 6 | Batmoto, Batmoto, Batman, Batgirl |
| 7 | Batmoto, Batgirl, Batgirl, Batman |
| 8 | Batgirl, Batmoto, Batman, Batmóvel |
| 9 | Batgirl, Batgirl, Batmóvel, Batmoto |

## Batman Beyond: Return Of The Joker

**Modo Flight**

Durante o jogo, pause e pressione a seqüência: ↑, ↓, ←, ←.

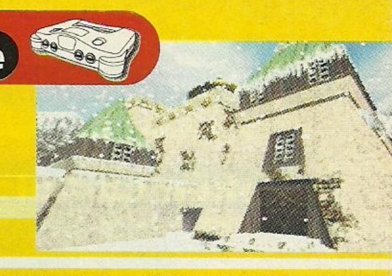








## Indiana Jones & The Infernal Machine



**Arca de truques**

Os códigos a seguir devem ser digitados na opção Passcode, dentro do menu Options.

**Seleção de fases:** **FORGEOFF**

**Foto da equipe de desenvolvimento:** **CHEESE!!**

**Modo superdifícil:** **REALHARD**



## F-Zero: Maximum Velocity



**Modo demonstração**

Na tela-título, pressione o botão Select para assistir a uma demonstração de manobras.

**Zerar os Saves**

Segure os botões L e R e ligue o Game Boy Advance. Selecione a opção Yes para apagar as baterias de Save.

**Modo Championship**

Vença as classes Pawn, Knight e Bishop no nível Beginner. No menu de opções aparecerá o modo Championship, para disputas de voltas mais rápidas na pista Synobazz.



**Largada turbo**

No momento da largada, fique ligado nos sinais sonoros. Ao terceiro toque, segure o botão A (acelerador) para uma largada turbinada. Logo após a arrancada, solte e pressione novamente o botão para manter a velocidade.

## Rayman Advance

**Códigos desmembrados**

Para acionar os truques, pause o jogo e execute uma das seqüências abaixo. Um som confirmará o funcionamento.

99 vidas: ←, →, ↓, →, ←, R.

Invencibilidade: →, ↑, →, ←, →, R.

Todos os poderes: ↓, ←, →, ←, ↑, L.

Todas as fases: ↑, ←, →, ↓, →, L.

Todos os itens: R, ↑, ←, →, ←, L.

Encher a barra de energia: L, ↓, ←, ↑, ↓, R.



## Xtreme Sports



**Cheats**

Na tela-título, pressione: ← (cinco vezes), ↑ (cinco vezes), → (cinco vezes), ↓ (cinco vezes), Select (cinco vezes). Se fizer corretamente, todos os níveis e mais as fases bônus ficarão abertas. Para acessar o teste de som, segure o botão A, mova o direcional para a direita ou esquerda para selecionar as músicas e use Select para tocá-las. Selecione a opção Scrapbook para ter informações numéricas da programação na tela de jogo.

**Assistir ao final do jogo**

Ao colocar seu nome, escreva a palavra "staff". Entre no Snack Shop e veja a animação que rola no final do game.

**400 medalhas**

Ao colocar seu nome, escreva a palavra "xyzzy". Segure o botão A e pressione Select para atingir a incrível marca de quatrocentas medalhas. Se desejar voltar a ser um iniciante, pressione novamente Select e o quadro de medalhas voltará à estaca zero.

## Kirby Tilt'n'Tumble



**Replay das fases** Vença o Rei Dedede e termine o jogo. Depois disso, você poderá selecionar qualquer fase para jogar novamente.

**Modo Hard** Colecione todas as estrelas vermelhas do jogo para o modo Hard aparecer.

**Efeitos especiais** Colecione todas as estrelas vermelhas do jogo no modo difícil (Hard). Com isso, você conseguirá efeitos como céu cor-de-rosa, controle sobre o personagem na tela de abertura e acesso liberado para os minijogos.

**Vidas infinitas** Ao iniciar a fase 4-3 você verá quatro inimigos andando em círculo. Salte para eles se transformarem em estrelas azuis. Pegue-as para ganhar uma vida. Repita a operação quantas vezes quiser.

## The Mummy Returns



**Códigos para fases**

| Fase | Password |
|---|---|
| 01 | 71P 4KW |
| 02 | 8K3 71J |
| 03 | P3C 664 |
| 04 | CXS 0N0 |
| 05 | 1N0 F1N |
| 06 | 7B4 L6S |
| 07 | 814 8W4 |
| 08 | TNM N5Q |
| 09 | HTS 0ZX |
| 10 | 1RD 10V |
| End | T64 15P |



## The Legend Of Zelda: Oracle Of Ages



**Loja secreta**

Coloque o cartucho de **Zelda: Oracle of Ages** (originalmente desenvolvido para o GBC) num console Game Boy Advance e siga para a Rennu Village (a primeira vila encontrada no jogo) e procure por uma porta fechada. Em seguida, faça pontaria e atire no minijogo: a porta vai se abrir e você terá acesso a uma nova loja de itens. Nessa loja secreta, qualquer item pode ser comprado por 100 Rupees.







Devido à avalanche de cartas recebidas, nesta edição esclareceremos somente dúvidas de **Pokémon Gold & Silver** para Game Boy. Veja abaixo se sua dúvida foi publicada!

## Pokémon Gold & Silver

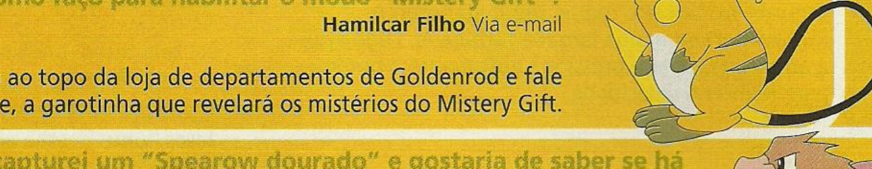


**Para que serve a Red Scale? É um item importante em alguma parte do jogo?**
**Rafael Akio** Manaus/AM

A verdadeira grande utilidade da Red Scale é ser trocada com o Mr. Pokémon, entre as cidades de Cherrygrove e Violet, para receber o Exp. Share, um item capaz de fazer qualquer Pokémon que não participe de batalhas receber pontos de experiência.

**Como faço para conseguir o item Silver Wing em Pewter? Não consigo pegar outras Master Balls. Onde posso encontrá-las?**
**Arthur Henrique** Via e-mail

Se a sua versão for **Gold**, você pode conseguir a Silver Wing falando com o velho, entre o Shop e a Rota 3 em Pewter. Conseguir mais Master Balls? Somente por meio dos sorteios que a Radio Tower de Goldenrod organiza todas as semanas.



**Como faço para habilitar o modo "Mistery Gift"?**
**Hamilcar Filho** Via e-mail

Esta é bem simples: vá ao topo da loja de departamentos de Goldenrod e fale com Carrie, a garotinha que revelará os mistérios do Mistery Gift.

**Já capturei um "Spearow dourado" e gostaria de saber se há outros Pokémon do mesmo tipo e onde posso encontrá-los.**
**Shadai Ribeiro Vieira** Via e-mail

Qualquer Pokémon – seja capturado em **Gold** ou **Silver** (incluindo Lugia e Ho-oh), seja transferido das versões **Vermelha**/**Azul**/**Amarela** – tem uma chance em 255 de ser colorido, os ditos Shiny. Portanto, vá à caça e torça para que um desses apareça para você!



**Onde encontro o Eevee nas versões Gold e Silver? E a Chansey?**
**Danilo Linchuca** Via e-mail



O Eevee pode ser encontrado em duas localidades diferentes. Na primeira, vá com um grupo de cinco Pokémon e fale com Bill na cidade de Goldenrod. Na segunda, vá ao Game Corner de Celadon e desembolse 6.666 moedas para comprá-lo. Já as Chanseys podem ser encontradas nas rotas 13 e 14, mas prepare sua paciência, pois elas são muito raras!

**Em qual nível meus Pokémon precisam estar para eu ganhar com certeza da Elite Four?**
**Arthur Lovisolo** São Roque/SP

Certeza absoluta? Então é nível 100! Você seria capaz de vencê-los mesmo usando um Sentreet. Se não conseguir um desses, 55 já está de bom tamanho.

**Preciso de uma Pedra do Trovão para evoluir o Eevee para Jolteon. Onde encontro uma na versão Silver?**
**Diego Negreiros Antonioli** Via e-mail

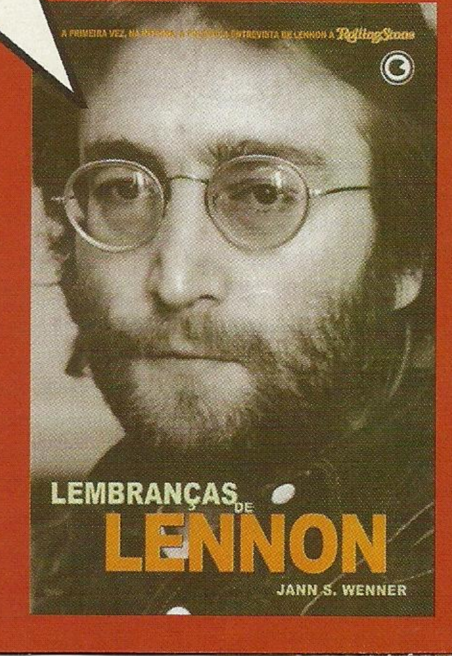
Só há uma forma de conseguir as pedras evolutivas em **Gold** e **Silver**: vá até a antiga casa de Bill, depois da Rota 25, e fale com seu avô. Ele pedirá para trazer uma série de Pokémon para que ele veja. Cada vez que realizar seus desejos, ele lhe entregará uma pedra evolutiva. Mas atenção: isso só pode ser feito uma vez. No final das contas, é mais fácil comprar uma dessas em Celadon, nas versões **Azul**, **Vermelha** ou **Amarela** do game.

**POWERLINE (11) 3814-8044**

### MOÇO, EU QUERIA UMA DÚVIDA?!

Tá com problemas em algum game Nintendo?
Encalhou num trecho difícil de um jogo?
Mande sua pergunta para nossos pilotos!
Escreva para **PERGUNTE AOS PILOTOS NINTENDO WORLD**
**Rua Maracaí, 185 – Aclimação**
**CEP: 01534-030 – São Paulo/SP**
ou mande um e-mail para
**pilotos@nintendoworld.com.br**
As dúvidas mais freqüentes serão respondidas nesta seção.




LEMBRANÇAS DE
LENNON
JANN S. WENNER




CONRAD
EDITORA




# PEACH

A linda ocupante do trono do Reino dos Cogumelos já cansou de ser vítima dos ataques e seqüestros do malvado e asqueroso Rei Bowser. Porém, mesmo assim ela ainda consegue ter uma vida social ativa, na maioria das vezes andando com seu melhor amigo (e possível pretendente), Mario. Nos momentos de folga de seus compromissos na realeza, ela gosta de jogar golfe, tênis, andar de kart e até participar de jogos de tabuleiro. E claro, sempre quando possível, dá uma força para seus amigos em suas aventuras.

**Principais jogos Nintendo que participou:**

| título | console | |
|---|---|---|
| Super Mario Bros. | Nintendo | 1985 |
| Super Mario Bros. 2 | Nintendo | 1988 |
| Super Mario Bros. 3 | Nintendo | 1990 |
| Super Mario World | Super NES | 1991 |
| Super Mario Kart | Super NES | 1993 |
| Super Mario All-Stars | Super NES | 1994 |
| Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars | Super NES | 1995 |
| Mario's Tennis | Virtual Boy | 1995 |
| Super Mario 64 | Nintendo 64 | 1996 |
| Mario Kart 64 | Nintendo 64 | 1997 |
| Mario Party | Nintendo 64 | 1998 |
| Mario Party 2 | Nintendo 64 | 2000 |
| Mario Golf | Nintendo 64 | 2000 |
| Mario Tennis | Nintendo 64 | 2000 |
| Super Mario Advance | Game Boy Advance | 2001 |
| Mario Party 3 | Nintendo 64 | 2001 |

**Nome verdadeiro:** Princesa Toadstool
**Onde mora:** Castelo dos Cogumelos, no Reino dos Cogumelos
**Profissão:** princesa do Reino dos Cogumelos
**Principais habilidades:** ser seqüestrada, fazer bolos e doces, correr e flutuar
**Melhores amigos:** Mario (amizade colorida), Luigi, Toad, Yoshi e Daisy
**Maior inimigo:** Rei Bowser dos Koopas
**Passatempos:** atividades esportivas (tênis, golfe, pilotagem), dar festas e participar de eventos sociais da corte de seu reino.



FRACTA
H
A Herói caiu na rede
Universo Herói:
nova revista + novo portal.
Vai encarar?
Acesse,
cadastre-se
e seja o herói
da sua turma!
WWW.HEROI.COM.BR
CONRAD
EDITORA
HERÓI
.COM.BR

# NÃO PERCA MAIS TEMPO
# COMECE JÁ SUA COLEÇÃO

